TOKYO DEFENDER

東京ディフェンダ

TOKYO DEFENDER 東京ディフェンダー

Defensores, sejam bem-vindos a Tokyo Defender #24. Diferente do mês de janeiro, fevereiro passou voando já jogando um feriado para dar aquela quebra do ritmo.

Pessoalmente, eu como Editor-Chefe também estou numa jornada nova. Voltei a morar na minha cidade natal, que fica em Mogi das Cruzes, na grande São Paulo. Estou trabalhando num grande projeto na Capital, pego trem todo dia, me divido entre minha identidade civil e aqui.

A vida é uma grande círculo, que começa e termina. Basicamente nesta edição, vamos abordar esse tema. Para aqueles que estão chegando, fiz um guia orientativo sobre todos os livros do 3D&T Alpha, temos uma aventura de Pokémon, começando em Pallet, mais um texto excelente falando de como usar RPG com jogadores novos, sejam crianças ou pré-adolescentes, afinal, nosso hobby é para todas as idades, a continuação da matéria de Naruto Shippuden, e para iniciar as comemorações de 30 anos de Power Rangers, a ficha de Lord Zedd.

Espero vê-los na próxima edição! Digam comigo: "É hora de morfar"!

Wellington Botelho

WELLINGTON BOTELHO
Editor-Chefe

DOUGLAS QUADROS
Editor-Executivo

MAIKO DANTAS
TOIN DAIMON
BRUNO ALMEIDA
TH SILVA
Colunistas

GISELE QUADRO
HENRIQUE SANTOS
PEDRO MAYWORM
SAULO DANIEL
DANILO NUNES
WANDERSON GOUVÊA
Colaboradores

RAUL GALLI
Diagramação

WELLINGTON BOTELHO
DOUGLAS QUADROS
RAUL GALLI
Revisão

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A GUILHERME DEI SVALDI E KAREN SOARELE DA JAMBÔ EDITORA

04 REVIEW DE SUPLEMENTO: LIVROS DO 3D&T ALPHA

06 GALERIA DE VILÕES: LORD ZEDD

08 ADAPTAÇÃO: NARUTO SHIPPUDEN

28 NOVAS REGRAS: MESTRE PARA CRIANÇAS

31 EPISÓDIO DO DIA: JORNADA POKÉMON!

TENHA MAIS RPG!

BRASIL DRAGÃO

AVENTURAS • MAPAS • TOKENS • MONSTROS

ASSINE EM DRAGAOBRASIL.COM.BR

REVIEW DE SUPLEMENTO

LIVROS DO 3D&T ALPHA

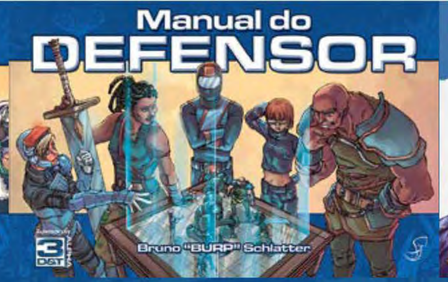
Bom, como estamos numa nova fase da revista, numa discussão com meu amigo Eric Ellison, foi sugerido que eu explicasse para quem não conhece muito ou acabou de chegar aqui, como se orientar e como utilizar os diversos livros oficiais de **3D&T ALPHA**.

A primeira versão do **3D&T ALPHA** foi lançada em 2008, como uma revisão da versão **R.A.T.** (Revisada, Ampliada e Turbinada) ou 3**D&T TURBO**. Existem algumas diferenças entre essas versões, mas foi no 3D&T Turbo que surgiram os **PONTOS DE MAGIA** baseado na característica Resistência, em vez de se usar Pontos de Vida para conjurarem magias da versão original. Ainda existiam os Focus nos Caminhos da Magia (Fogo, Terra, Água, Ar, Luz e Trevas). Alguns kits também mexiam com a quantidade de Pontos de Vida e Pontos de Magia, então usuários de magia geralmente recebiam menos PV e mais PM, mas isso gerava muita confusão e um gerenciamento maior da mesa. No 3D&T Turbo foi abolido a pilha de dado da versão original para jogadas de ataque e defesa, o teste de Habilidade para acertar ataques à distância e ataques especiais, sendo implementado no lugar, para dar mais velocidade aos combates a Força de Ataque, que era calculado pela soma das características Força (ataque próximo) ou Poder de Fogo (ataque distante), com a característica Habilidade e mais um dado de seis lados, o famoso **FA = F OU PDF + H + 1D6**. O mesmo cálculo envolvendo as características Armadura, mais Habilidade e mais um dado de seis lados para gerar a Força de Defesa ou **FD = A + H + 1D6**. Foi a partir desta versão do sistema que surgiu uma das principais polêmicas do 3D&T, que é a supervalorização da característica Habilidade. Quando ocorreu a mudança do 3D&T Turbo para 3D&T Alpha, foram criadas as vantagens magia branca, magia negra e magia elemental, para substituir os Focus, vantagens e desvantagens foram revisadas, como por exemplo, a vantagem Arma Especial foi retirada da lista e foi movida à sessão de artefatos mágicos, todos os personagens tinham Pontos de Vida e Magia com base em Resistência vezes 5 (Rx5), e surgiram as escalas de poder que vão de Ningen (humano) até Kami (deus).

Desde então, ocorreram reimpressões em 2011, e em sua versão definitva de 2015. Então temos um sistema que está sendo construído há 15 anos. Como fã do sistema, vi ele ser concebido e lançado em 2000, no Manual 3D&T da capa vermelha. Para mim que acompanhou todas as fases, encontrar um texto, uma regra, combinar vantagens e desvantages, perícias, e etc, é muito simples. Mas e para quem descobriu esse incrível jogo de RPG de mesa agora?

A linha do tempo do Alpha é composta pelos seguintes livros:

- Manual 3D&T Alpha (livro básico) (2008/2011/2015)
- Manual do Aventureiro Alpha (2010)
- Mega City (2012)
- Brigada Ligeira Estelar (2012)
- Manual do Aventureiro Mega City (2013)
- A Constelação do Sabre Volume 1 (2013)
- A Constelação do Sabre Volume 2 (2014)
- Belonave Supernova Volume 1 (2014)
- Belonave Supernova Volume 2 (2015)
- Tormenta Alpha (2016)
- Manual do Defensor (2016)
- Arquivos do Sabre (2017)
- Tormenta Alpha, Manual dos Monstros - Criaturas Fantásticas (2017)
- Tormenta Alpha, Manual da Magia (2018)



Como os Defensores podem perceber, temos dois caminhos bem distintos e pavimentados em 3D&T Alpha, onde você pode escolher jogar Alta Fantasia / Baixa Fantasia pela Linha **TORMENTA ALPHA** (o cenário Tormenta é o principal produto da Jambô, que nasceu com o 3D&T em 1998), ou ir ao Real Robot pela Linha **BRIGADA LIGEIRA ESTELAR**. Entre esses dois eixos, existem três livros que formam o núcleo do nosso sistema, que são o Manual 3D&T Alpha, o **MEGA CITY** e o **MANUAL DO DEFENSOR**. Combinando esse trio, você pode adaptar "quase tudo" para RPG. Quer fazer um personagem para cenários urbanos? Use o Mega City e Manual do Aventureiro Mega City com o Manual 3D&T Alpha. Quer jogar num cenário do anime do Inuyasha? Use o Manual 3D&T Alpha, o Manual do Aventureiro Alpha, mais a Wikipédia do anime. Quer jogar no cenário de Star Wars? Use o Manual 3D&T Alpha, o Manual do Defensor e o Brigada Ligeira Estelar (todos os livros). Quer jogar num cenário de Monster Hunter? Use o Manual 3D&T Alpha, o Manual do Aventureiro Alpha e o Manual dos Monstros. Você não gosta de storyteller, mas gosta de Vampiros e Lobisomens no estilo Crepúsculo? Use o Manual 3D&T Alpha, o Mega City, na parte de Nova Memphis e o Manual do Aventureiro Mega City. E a mesma coisa ocorrem usando as nossas revistas já publicadas. Pegando o trio de manuais e como exemplo, as edições de número 08 (Boku no Hero), ou a de número 10 (vilões do Batman), ou de número 12, 13 e 14 (Final Fantasy Tactics), ou a de número 16 (Saint Seiya), ou a última de número 22 (Naruto), você terá uma experiência "quase completa" e muita diversão com seus amigos. Posso ficar escrevendo sobre isso eternamente, mas acho que vocês perceberam que é muito amplo o poder de adaptação do sistema.

E como conseguir tudo isso? Bom, os livros físicos são fáceis de encontrar em sebos pelo país e a editora Jambô vende os livros digitais em formato pdf na sua **LOJA OFICIAL**, com preços que variam de R$ 0,00 a R$ 19,90, sendo a grande maioria por R$ 9,90.

Mas é necessário adquirir essa biblioteca para jogar 3D&T Alpha? Sendo bem sincero, Defensor, somente o livro básico e muita criatividade é o suficiente para se divertir numa sessão de RPG com seus amigos. Mas estamos aqui para ajudá-los e guiá-los para ter a melhor experiência possível. Alguns livros e cenários foram sumindo ao longo dos anos. Antigamente existiam os livros do **UFO TEAM**, que atualizamos nas edições **TD #13** e **TD #14**. O manual Mega City trouxe na sua época quatro cenários diferentes, com a ideia de serem partes de um grande mundo, sendo a primeira parte para Super Mega City (heróis de quadrinhos ocidentais), a segunda para O Torneio da Sombras (abrangendo todos os games de luta), a terceira parte para Megadroide (abordando Megaman e cultura japonesa) e a última parte para Nova Memphis (com o sobrenatural de terror), além de uma série de novas vantagens, desvantagens e a regra de nicho para personagens iniciantes com Mega City Contra-Ataca. Era difícil encaixar tudo isso numa sessão de RPG, mas era possível se a campanha fosse longa. Muitos dos jogadores veteranos gostam deste cenário, que subiu o nível de poder do 3D&T. O Manual do Defensor também foi revolucionário, trazendo novas formas de utilizar as características, implementando novas vantagens e desvantagens, uma nova forma de utilizar perícias e combate utilizando dois dados de 6 lados (o famoso 2d6).

Defensores, seja qual for o seu estilo de jogo, certeza que o 3D&T Alpha vai te atender. Acompanhem nossas revistas para terem acesso a tudo isso, estamos aqui para melhorar criando adaptações de grandes obras da cultura nerd, oferecendo aventuras prontas, e até novas formas de utilizar o sistema.

WELLINGTON BOTELHO

GALERIA DE VILÕES

LORDE ZEDD PARA 3DGT ALPHA

"Eu sou o Lord Zedd, Imperador de tudo o que se vê. Você não conseguiu completar a missão que lhe foi designada. Agora vou retomar o comando. Preparem o palácio para o meu retorno."

- AS PRIMEIRAS PALAVRAS DE LORD ZEDD AO APARECER EM NUVENS DE TEMPESTADE SOBRE O PALÁCIO DA LUA.

Defensores, neste ano de 2023 a série dos Power Rangers completa 30 anos de existência. Eu estava lá quando passou a primeira vez na TV Colosso, em 02 de janeiro de 1995. Eu tinha 06 anos de idade, vi com o meu pai e com a minha irmã, esperando que seria igual aos seriados de Super Sentai que viviam sendo reprisados na TV aberta. Mas tudo foi muito maluco, metade das cenas eram com atores ocidentais, metade eram com cenas de Zyuranger, era perceptível a mudança das películas utilizadas nas gravações, com uma imagem mais colorida para Power Rangers, em contrapartida a clássica película da Toei, mais esfumaçada.

Mas se você ainda lembra bem, a primeira antagonista de Power Rangers é a Bruxa Rita Repulsa, contraparte não adaptada da Rainha Bandora, que foi interpretada pela atriz e cantora japonesa Machiko Soga, na série Super Sentai. A ficha dela sairá na adaptação que farei para Power Rangers. Então passaremos para o começo da segunda temporada, quando os produtores da Saban resolveram criar algo original.

Lord Zedd aparece dando ordens a todos que estão no Palácio da Lua, com seu visual grotesco expondo apenas os músculos da carne e seu cérebro, usando uma fina armadura prateada. Lembro de ter ficado impactado, apesar de ser um pouco mais velho de quando vi o primeiro episódio. Mas quem é esse icônico vilão?

Bom, até ter um background adaptado pela Boom Studios, só sabíamos o que acontecia pelas séries da TV. Mas como as histórias em quadrinhos são fontes oficiais e canônicas, Lord Zedd era um Eltariano, chamado Zophram, líder supremo dos Guardiões de Eltar e mentor de Zordon. Descontente com o Conselho de Eltar, Zophram decide tomar o Cristal Zeo para si, mas ao tocá-lo, tem sua pele totalmente removida devido a proteção mágica contra seres com más intenções. Deformado e jurando vingança contra todos os Eltarianos, decide que fará as coisas do seu jeito, mudando o seu nome para Lord Zedd, o Imperador do Mal. Alia-se ao Espectro Negro e começa a conquistar uma infinidade de planetas e civilizações. Até chegar ao planeta Terra e descobrir que ele era protegido pelos Power Rangers e por seu antigo pupilo.

LORD ZEDD, O IMPERADOR DO MAL (60S)

F7, H6, R5, A5, PDF5

65PVS E 65PMS

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F), Elétrico (PdF).

KIT: Invasor Intergaláctico (completo): Arsenal, Horda Intergaláctica e Líder de todos os mundos.

VANTAGENS: Alien (F+1, Armadura Extra, Sentidos Especiais, e Inculto), Adaptador, Armadura Extra: Elétrico, Assustador, Equilíbrio de Energias, Equipamento: Tripulação V (Serpentera), Fortalecer, Grunts!, Imortal II, Magia Elemental, Magia Negra, Pontos de Magia Extra x3, Pontos de Vida Extra x3, Reflexos de Combate, Sentidos Especiais (Infravisão, Visão Aguçada e Visão de Raio-X), Vigoroso.

DESVANTAGENS: Fetiche (Z-Staff), Inculto (Cultura da Terra), Má Fama, Monstruoso, Restrição de Magia (Natureza do planeta Terra).

PERÍCIAS: Ciências, Máquinas e Manipulação.

LISTA DE MÁGIAS CONHECIDAS: Armadura Elétrica, Aumento de Dano, Ataque Mágico, Cajado em Cobra, Cancelamento de Magia, Ciclone, Criatura Mágica, Criatura Mágica Superior, Criatura Mágica Suprema, Detecção de Magia, Enxame de Trovões, Explosão, Força Mágica, Labirinto, Maldição das Trevas, Marcha da Batalha, Marcha da Coragem, Megalon, Megalon Superior, Mundo dos Sonhos, Ondas de Vento, Paralisia, Pequenos Desejos, Poder Telepático, Porta Dimensional, Praga de Kobolds, Proteção Mágica, Raio Desintegrador, Relâmpago Explosivo, Teleportação, Teleportação Planar e Tropas de Ragnar.

Nos primeiros quarenta episódios da série de TV, Lord Zedd era muito maligno, sádico e cruel, aliado ao seu visual medonho, fez com que os produtores após muitas reclamações de pais e mães que alegavam que seus filhos estavam assustados com o show, utilizasse uma poção de amor criada por Rita Repulsa, e assim, se tornasse menos vilanesco. Entres seus poderes mágicos, que só não eram mais poderosos do que Mestre Vile, Rei Mondo e Espectro Negro, ele era um exímio lutador de combate corporal, possuía super força, imortalidade, teletransporte, rajadas de relâmpago de pura energia, excelente estrategista através do uso de guerra psicológica, além de piloto e criador do incrível Serpentera, o maior robô até agora de todas as séries.

Lord Zedd já enfrentou até mesmo a Liga da Justiça, numa história não canônica, quando se aliou a Brainiac, dando trabalho aos heróis da DC. Utilize com moderação em sua mesa de jogo, pois ele acabaria facilmente com qualquer equipe de heróis.

"(Alpha 5): Sensores no espaço sideral indicam que Zedd começou a energizar algum tipo de arma maciça.

(Zordon): O dia que eu temia chegou. Zedd completou Serpentera, uma gigantesca máquina de destruição. Serpentera é mais poderosa do que qualquer coisa que você já tenha enfrentado. "

- ZORDON APRESENTANDO SERPENTERA AOS POWER RANGERS.

Serpentera era um robô colossal que serviu como o veículo pessoal de Lord Zedd e foi um dos maiores Zords da história dos Power Rangers. Um único ataque deste robô foi capaz de destruir planetas inteiros em segundos e quase destruiu os Thunderzords inteiramente com uma única explosão.

Serpentera era originalmente um ser senciente em Dairanger (a segunda temporada Super Sentai que foi adaptada para Power Rangers), um deus gigante semelhante a um dragão chinês, criado pelo próprio universo. Seu objetivo era manter a paz no universo por qualquer meio necessário - incluindo causar morte em massa e destruição, a fim de eliminar o agressor. Veio à Terra para "resolver" o conflito entre os Dairangers e a Tribo Gohma. Seu tamanho oficial é de 500 metros de comprimento no modo de dragão, 345 metros de altura no modo guerreiro, e pesando 500.000 toneladas.

SERPENTERA (50K)

F7, H0, R6, A7, PDF10

30PVS E 30PMS

TIPOS DE DANO: Corte (F), Elétrico (PdF).

VANTAGENS: Mecha, Aceleração, Ataque Especial (Lightning Stream, PdF; Perigoso, Poderoso), Ataque Especial (Mega Lightning Stream, PdF; Dano Gigante), Comunicação, Movimento Especial (Constância, Deslizar e Viagem Espacial), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, Voo.

DESVANTAGENS: Apenas Energia, Bateria, Ponto Fraco (Boca), Modelo Especial (345 m de comprimento).

WELLINGTON BOTELHO

ADAPTAÇÃO

NARUTO SHIPPUDEN

PARA 3D&T ALPHA – PARTE 2

Na edição anterior da Tokyo Defender, você foi apresentado às diversas regras básicas para jogar uma campanha ambientada no universo shinobi de Naruto Shippuden, bem como conhecer fichas de personagens dos protagonistas e vilões. Os eventos mais marcantes da primeira fase foram Naruto dominar seu chakra de vento e a desenvolver o Rasenshuriken, e o Sasuke ter vencido a luta contra Itachi, onde recebeu os poderes do Mangekyou Sharingan. Nesta segunda parte da matéria, você verá uma nova fase do anime, quando os protagonistas começam a serem muito, mas muito mais poderosos que os ninjas ao seu redor. Junto com isso, obviamente, teremos vilões muito mais poderosos.

AGORA A BRINCADEIRA FICOU SÉRIA...

Nessa nova fase do anime, os combates envolvendo os protagonistas e vilões mudam radicalmente de figura. Ocorre uma nítida escalonada de poderes, jutsus e habilidades especiais. Vemos que Naruto, para poder enfrentar os seis caminhos de Pain, foi necessário aprender a controlar senjutsu e dominar o modo sábio com os sapos do monte Myoboku, ganhando seu primeiro superkit. Quanto à Sasuke, após herdar os poderes oculares de Itachi (ganhando também seu primeiro superkit), lidera um time paralelo à Akatsuki chamado de Taka, passando a enfrentar inimigos muito poderosos e ficando cada vez mais forte a cada combate vencido. Sakura agora desperta o Byakugou, uma marca na testa que ao liberar todo o chakra acumulado por anos, multiplica bastante a força e jutsus de cura do usuário.

NOVOS SUPERKITS DE PERSONAGENS

SUPERKIT: SENNIN (USUÁRIO DO MODO SÁBIO)

EXIGÊNCIAS: Escala Sugoi ou superior; H3, R3; Mentor ou Patrono; Senjutsu (veja abaixo)
FUNÇÃO: Atacante ou Tanque.

Um Sennin (Sábio) é alguém que é capaz de utilizar senjutsu (literalmente: feitiçaria) e que tem controle sobre a arte do Modo Sábio ou alguém que recebe o título por causa de sua fama, por seu grande poder ou sabedoria. O senjutsu se refere a um campo especializado de técnicas que permitem que o usuário sinta e, em seguida, reúna a energia natural (shizen enerugī) em torno de uma pessoa. Os praticantes de Senjutsu aprendem a atrair a energia da natureza dentro deles, misturando-a com o seu próprio chakra (criado a partir da energia espiritual e física dentro do shinobis). Este novo chakra permite ao usuário entrar em um estado poderoso chamado Modo Sábio, que pode aumentar drasticamente a força de todos ninjutsu, genjutsu e taijutsu.

SENJUTSU (1 PONTO): você pode fundir o seu chakra com a energia física da natureza de tal forma que os seus jutsus passam a contar como se fossem de dano físico, e não mágico. Esse poder é útil para enfrentar adversários que possuem algum bônus contra dano mágico, como Armadura Extra a Magia. Adicionalmente, você pode optar por usar a energia natural para "custear" os PMs que seriam gastos normalmente para lançar um jutsu qualquer. Para isso, cada PM exigido pelo jutsu em questão custará um turno inteiro de pura concentração, tornando-o indefeso durante todo o processo (não recomendado para situações de combates, obviamente).

ESPECIALISTA EM SENJUTSU: você absorve chakra natural quase que de forma irrestrita. Suas magias iniciais não possuem mais custo em PMs para ser lançados, apesar de ainda estarem restritas às demais regras (você não pode lançar magias cujo custo em PMs exceda H×5).

KUCHIYOSE NO JUTSU: Você recebe os jutsus Criatura Mágica, Criatura Mágica Superior e Criatura Mágica Suprema. Além disso, os limites de pontos para distribuir nas fichas das criaturas são dobrados (mas pelo custo normal em PMs). A criatura terá a mesma escala que a sua. Na distribuição da ficha, você poderá comprar até 5 pontos em Vantagens diversas, personalizando sua criatura.

MODO SÁBIO: para ativar essa habilidade, é necessário um turno inteiro se concentrando (e indefeso) e passar num teste de R-3 (por turno, até passar). Quando conseguir, você recebe a vantagem Magia Extrema, mas apenas por turnos iguais a sua R, precisando repetir o processo para obter os benefícios. Caso adquira a vantagem Magia Extrema, você entra nesse modo quando quiser, mas não gasta mais que o dobro dos PMS para lançar jutsus, como descrito originalmente na vantagem.

UM COM A NATUREZA: o controle de chakra natural é mais efetivo que o chakra comum. Por 5 PVs, você é capaz de usar essa habilidade para recuperar todos os PMs. Esses PVs, no entanto, não podem ser curados de nenhuma forma até o fim do combate.

TORNANDO-SE UM SENNIN: Atualmente, existem duas formas conhecidas para aprender senjutsu: Sendo uma delas aprender com os sapos do Monte Myōboku como Jiraiya, Minato e Naruto fizeram, e através das cobras da Caverna Ryūchi onde Orochimaru e Kabuto Yakushi aprenderam. Você precisa passar um tempo considerável de uma aventura em treinamento para aprender a dominar o senjutsu. No final desta aventura, role um teste de R-3 (resistência a magia confere bônus). Se passar, você está apto como Sennin.

SUPERKIT: CONTROLADOR DO CHAKRA DE BIJUU

EXIGÊNCIAS: Escala Sugoi ou superior; Jinchuuriki; H3, R4; Transformação de Batalha.
FUNÇÃO: Tanque ou Baluarte.

Poucos shinobis jinchuurikis têm demonstrado a rara habilidade de controlar o chakra de uma das Bestas de Caudas (Bijuu). A causa e efeito desse controle varia entre aqueles capazes de fazê-lo. Para poder controlar completamente a potência de suas bestas de cauda, requer um treinamento intenso e força de vontade, para poder manejar tamanho chakra adequadamente. Sempre que o jinchuuriki tira uma certa quantidade do chakra da besta com cauda, a psique da própria fera vai fundir junto com ele, o que geralmente envolve uma luta interior entre eles. Para o jinchuuriki ter o controle ele deve estar com boas relações com sua Bijuu. Assim, eles podem atuar como parceiros na batalha, permitindo que o jinchuuriki seja capaz de ampliar suas habilidades consideravelmente e se transformar parcialmente em sua respectiva bes-

ta de cauda, sem perder o controle. Além de ter uma relação de confiança com o outro, o jinchüriki pode permitir que a besta alterne o controle de seu corpo à vontade, permitindo que a besta com cauda aja e fale através dele. Exemplos de shinobis que conseguiram o controle completo sobre as Bestas com Caudas são Naruto Uzumaki, Minato Namikaze e Killer B.

BIJUU DAMA: você simula a vantagem Tiro Carregável (PdFx2 + H + 1d), mas sem considerá-lo indefeso durante o processo. Caso possua a vantagem Tiro Carregável, sua Biju Dama agora é completa, com FA de PdFx3 + H + 1d (PdFx4, em caso de crítico).

MEMBROS DE CHAKRA: Você pode materializar instantaneamente membros extras feitos de puro chakra, personalizados com características da Bijuu que você controla. Você recebe a magia Polvo Humanoide e Ao Alcance da Mão e pode acioná-las com um movimento. Essas magias não podem ser aprendidas e nem usam selos de mão para serem executadas.

METABOLISMO ACELERADO: Seu corpo é excessivamente poderoso em vitalidade e chakra. Ele recupera 1 PV ou 1 PM por turno (você escolhe, a cada rodada). Caso possua Regeneração, a recuperação será igual à sua R.

MANTO DE CHAKRA PURO: você é capaz de gerar uma área de cura e de recuperação de chakra constante à sua volta. Pagando 1 PM por turno por alvo, todos os aliados dentro de sua linha de visão recuperam 1PV e 1PM por turno. O número máximo de personagens escolhidos para isso é igual à sua A. Se os aliados pertencerem à uma escala inferior à sua, o número de alvos limite a receberem o manto de chakra passa a ser de Ax10 e 1 PM por turno para cada 10 alvos. Se pertencem a duas escalas inferiores à sua, será de Ax100 e 1PM por turno para cada 100 alvos (e assim por diante, para mais escalas).

MANTO DE CHAKRA DEFENSIVO: Pagando 1 PM por turno por alvo, você pode estender sua própria defesa a um número de personagens que estejam dentro de sua linha de visão igual à sua A, somando a sua A na FD deles (os alvos podem subir até a sua escala na FD, caso seja inferior à sua). O número máximo de personagens escolhidos para isso é igual à sua A. Se os aliados pertencerem a uma escala inferior à sua, o número de alvos limite a receberem o manto de chakra passa a ser de Ax10 e 1 PM por turno para cada 10 alvos. Se pertencem a duas escalas inferiores à sua, será de Ax100 e 1PM por turno para cada 100 alvos (e assim por diante, para mais escalas).

TRANSFORMAÇÃO COMPLETA: Ao usar a vantagem Transformação de Batalha, você pode dobrar os bônus concedidos pela vantagem. No entanto, seu custo em PMS também será dobrado.

TORNANDO-SE UM CONTROLADOR DO CHAKRA DE BIJUU:

você deve primeiramente encontrar um Jinchuuriki experiente com o kit Controlador do Chakra de Bijuu e convencê-lo a te treinar. Após uma série de treinamentos, você deverá lutar e vencer a sua respectiva Bijuu.

SUPERKIT: DEUS DO TAIJUTSU

EXIGÊNCIAS: Escala Sugoi ou superior; H3, R4; Kit Especialista em Taijutsu; Fortalecer; Poder Oculto Primordial.
FUNÇÃO: Atacante ou Tanque.

O Deus do Taijutsu é um especialista em taijutsu extremamente talentoso, com os conhecimentos mais avançados possíveis desta categoria de combate. Num mundo de jutsus e poderes sobrenaturais é muito raro para alguém conseguir chegar a um nível absurdamente poderoso apenas em taijutsu. Através de uma série de treinamento extremos e pouco ortodoxos, o Deus doTaijutsu obtém um condicionamento físico sobre-humano e destreza, tornando-se altamente resistente, forte, veloz e com imensas reservas de chakra, sendo tão ou mais poderoso que inúmeros usuários de Ninjutsu. Todo esse treinamento absurdo e dedicação exclusiva ao Taijutsu lhe permitem explorar o potencial máximo para um corpo humano em combate físico.

ABERTURA DO OITAVO PORTÃO: você é capaz de multiplicar sua força em níveis colossais por um breve momento. Após ativar Poder Oculto, você pode gastar 5 PMs e 5 PVs por turno para subir um passo na escala de poder (Manual 3D&T Alpha, pág. 127). Se você for da escala Sugoi, contará como se fosse da escala Kiodai, por exemplo. Manter esse poder exige ser bem sucedido em um teste de Resistência por turno, após ativado. Se falhar no teste, cancelar o poder, ou não tiver PMs ou PVs para mantê-lo, role um teste de morte (um resultado 1, 2, 3 ou 4 é imediatamente convertido para o 5).

FORÇA DA JUVENTUDE: você pode usar a vantagem Fortalecer em quantas características suas quiser no mesmo turno, de uma vez só, pagando os PMs necessários para isso.

HABILIDADE HEROICA: por 2 PMs, você dobra sua Habilidade para realizar testes diversos de natureza heróica até o fim do combate (como saltar sobre um abismo, lutar em cima de um cavalo, alcançar um alvo distante ou realizar proezas acrobáticas), exceto para o cálculo de FA e FD e esquivas. Pelo mesmo custo em PMs, você também pode comprar movimentos extras no seu turno.

MESTRE DO TAIJUTSU: você surpreende os adversários com técnicas improvisadas e manobras de taijutsu extremamente poderosas que são formuladas estrategicamente em combate para superar um adversário. Ao gastar 5 PMs, você pode usar normalmente qualquer técnica de luta (normal ou superior) que não possua até o fim do combate.

TAIJUTSU É VIDA: você dominou tão bem suas técnicas de Taijutsu, que Ninjutsu não faz a menor falta na sua vida. Sempre que quiser, você pode dobrar sua F, PdF ou A nas FAs ou FDs quando usar exclusivamente Técnicas de Luta e/ou Vantagens, pelo custo extra de 3 PMs por uso.

TORNANDO-SE UM DEUS DO TAIJUTSU: o aspirante à Deus do Taijutsu normalmente se prepara e treina para isso ao longo de anos. Para se tornar um, você precisa ser reconhecido por seus superiores como o melhor usuário de Taijutsu da sua vila. Geralmente, isso envolve derrotar o atual melhor especialista em Taijutsu ou ser treinado por ele para ser seu eventual sucessor.

SUPERKIT: ESPECILISTA EM KINJUTSU

EXIGÊNCIAS: Escala Sugoi ou superior; Escola de magia Negra; Clericato; Má Fama ou Procurado (Nukenin).
FUNÇÃO: Atacante ou Baluarte.

Kinjutsu (Literalmente "Técnicas Proibidas") são técnicas perigosas e poderosas que são negadas a serem ensinadas ou utilizadas no meio civilizado. O especialista nestas técnicas nunca é bem visto, justamente por causar medo ou insegurança por conta de suas habilidades extremamente perigosas e especiais. Uma técnica ou jutsu são considerados kinjutsus por inúmeras razões, mas normalmente é colocado em uma das três categorias:

1- Técnicas que causam ferimentos extremos ao usuário, como as técnicas de Oito Portões, causadoras de muitos ferimentos ao inimigo e a si mesmo.

2- Técnicas que violam as leis da natureza (Como a técnicas de Invocação: Reencarnação do Mundo Impuro, que encarna os mortos em troca de sacrifícios humanos).

3- Outras técnicas negadas são as técnicas causadoras de total dizimação de aldeias, matando vários shinobi de modo simultâneo, devido a extrema devastação.

Apesar de serem técnicas proibidas, o uso delas normalmente geralmente não causam qualquer consequência legal ao shinobi, exceto aqueles que usam técnicas capazes de destruir uma vila inteira. Entretanto, o seu uso é fortemente desaprovado, especialmente as técnicas que violam as leis da natureza.

CHAKRA PROIBIDO: você se especializou em controlar formas de chakra não-natural além dos elementos convencionais, você gasta metade dos PMs para conjurar magias das escolas Negra ou Branca. Você precisa recomprar esse poder para cada escola.

COMBO KINJUTSU: você é capaz de conjurar até R magias da escola Negra num mesmo turno, sendo que o custo total em PMs a partir da segunda magia em diante são dobrados.

EDO TENSEI: uma técnica proibida que, utilizando-se uma pessoa viva como um recipiente, a alma de uma pessoa falecida pode ser invocada de volta ao mundo dos vivos e ligada a este. O recipiente então toma a forma que a pessoa teve em vida, reencarnando-o para cumprir as ordens de seu invocador. Esse jutsu segue as regras da magia Ressurreição, mas como se estivesse combado com Criação dos Mortos Vivos e Controle dos Mortos, com algumas ressalvas: Sempre que usá-lo, os ressuscitados são considerados Mortos (Manual Tormenta Alpha, pag. 51); A duração passa a ser de 5 PMs sustentáveis por 1 hora, em vez de 1 PM permanente (podendo ser estendida por outros poderes); Os ressuscitados possuem redutor de -1 em todas suas características originais, mas recebem as vantagens Regeneração e Reenergização. Um Edo Tensei pode ser "selado" por cancelamento de magia e similares, mas para isso ele deve estar em situações que o considere "indefeso", como desmaiado ou imobilizado.

JUTSUS PROIBIDOS: um especialista em Kinjutsu geralmente é um ninja que detém conhecimentos raros sobre jutsus proibidos tão poderosos, que tornam os seus usuários temidos e famosos simplesmente por conhecer tais técnicas. Escolha 3 jutsus nível A ou S ao comprar esse poder.

MINHA FAMA ME PRECEDE: Seus Kinjutsus (Apenas os jutsus níveis A ou S com as durações Sustentável ou Permanente) atingem outro patamar de poder. Gastando 5 PMs extras na conjuração de um Kinjutsu, você pode aplicar as regras da vantagem Magia Extrema nele, como se a possuísse temporariamente.

TORNANDO-SE UM ESPECIALISTA EM KINJUTSU: você precisa passar um tempo considerável de uma aventura pesquisando e se dedicando ao aprendizado e manuseio de jutsus proibidos. No final desta aventura, role um teste de H-3 (genialidade confere bônus). Se passar, você está apto como Especialista em Kinjutsu.

SUPERKIT: HERDEIRO DA GUERRA

EXIGÊNCIAS: Escala Sugoi ou superior; Má Fama ou Boa Fama; Mácula (veja abaixo)
FUNÇÃO: Tanque ou Baluarte.

Muitos jovens da nova geração já se referiram a vários ninjas antigos como "heróis das Guerras Mundiais Ninja". Um Herdeiro da guerra é um ninja que lutou diversas batalhas e ficou entre a vida e a morte durante os conflitos. Em todas as guerras, houveram ninjas que se sagraram verdadeiros heróis e prodígios, mesmo entre aqueles que perderam quase todos os aliados e familiares no processo. Os sobreviventes destes grandes eventos geralmente acumulam imenso poder e conhecimento de jutsus, além de traumas irrecuperáveis.

MÁCULA (0 PONTOS): você é extremamente afetado pela guerra, seja pelos aliados que perdeu, ou pelos feitos trágicos (ou cruéis) que teve que fazer para sobreviver. Escolha uma desvantagem dentre as insanidades ou deficiências físicas que representará as marcas da guerra que sempre estarão presentes na sua vida.

EXPERIÊNCIA DE BATALHA: você acumulou tanto conhecimento e experiência com as guerras, que tem sempre uma saída de mestre para circunstâncias adversas numa batalha. Você pode gastar 5 PMs em vez de 1 Ponto de Experiência para ativar alguma habilidade descrita no tópico "Utilidades da Experiência", como Acerto Crítico ou Poder Surpreendente, por exemplo. Esse poder pode ser usado um número de vezes ao dia igual a sua H.

HERÓI DE GUERRA: sua presença no campo de batalha equilibra lutas desiguais. Se desejar, até A personagens de escala inferior a você sobem uma escala, ou aqueles que forem de escalas superiores decrescem uma (escolha um), até o fim do combate. Nessas condições, você gasta metade dos seus PMs para ativar quaisquer destes efeitos, cumulativo com outros poderes.

RECONHECIMENTO DE CAMPO: você é capaz de encontrar falhas na defesa do oponente. Quando algum oponente utilizar qualquer poder que lhe garanta uma defesa superior (como Invulnerabilidade ou algum poder de kit, por exemplo), você pode gastar 5 PMs e criar uma brecha para um único ataque aliado naquele turno. Esse ataque será um crítico automático que, além de ignorar o poder usado, atingirá o alvo indefeso.

SUPERANDO GIGANTES: quando em batalha contra adversários de escalas superiores, a sua defesa também sobe uma escala. Em vez disso, caso prefira mais mobilidade, você pode pagar 2 PMs para receber movimentos extras nesse turno.

TORNANDO-SE UM HERDEIRO DA GUERRA: Você precisa sobreviver a uma grande guerra envolvendo países inteiros, seja vencendo, ou sendo um dos pouquíssimos sobreviventes deste evento sangrento. Além disso, você tem que ser o responsável pela derrota de alguém uma escala acima da sua, dando o último golpe nele, ou sendo o cabeça por trás da sua derrota.

SUPERKIT: NINJA LENDÁRIO

EXIGÊNCIAS: Escala Sugoi ou superior; H3, R3; Má Fama ou Boa Fama.
FUNÇÃO: Atacante ou Baluarte.

Você é reconhecido no mundo ninja como um ninja lendário, experiente e muito poderoso, capaz de feitos espetaculares e de atributos acima da média. Seja por ser reconhecido como "o relâmpago amarelo", "a mulher mais forte do mundo" ou "a besta de cauda sem cauda", é notório que você apresenta uma série de habilidades especiais e jutsus lendários de onde dá nome a sua fama. Um ninja lendário pode tanto ser um herói de guerras, o salvador de uma vila, alguém que conquistou um grande feito considerado impossível, que se tornou o mais forte de sua vila/país, bem como um experiente ninja vilanesco que sobreviveu a inúmeros conflitos. Os ninjas lendários mais conhecidos da obra Naruto são os "Sannin" (Três Ninjas Lendários), compostos por Jiraya, Tsunade e Orochimaru.

CARACTERÍSTICA LENDÁRIA: você é particularmente excelente em um atributo. Escolha uma entre as 5 características. Por 10 PMs, você ganha um bônus de +5 nessa característica até o fim do combate. Opcionalmente, em vez do bônus, você pode causar dano normal contra um adversário que pertença a uma escala acima da sua (caso a característica seja F ou PdF), ou se defender dele normalmente (caso seja A, R ou H).

INSPIRAÇÃO DE BATALHA: graças à sua coragem e atitudes, você inspira a todos com sua bravura. Após um turno de combate, todos os aliados que lutaram dentro da linha de visão recebem um bônus final em FA ou FD (cada alvo escolhe um) igual à sua R, além de um acréscimo do mesmo valor aos PVs e PMs totais.

JUTSU ELEMENTAL SUPERIOR: escolha um elemento do qual já possua a vantagem Elementalista. Você pode nesse turno conjurar um número de jutsus desse elemento igual à metade da sua R (arredondado para cima) pagando o custo normal, ou um único jutsu sem qualquer custo em PMs (mas ainda restrito pela sua própria H). Esse poder pode ser comprado mais vezes, um para cada elemento em que possua a vantagem Elementalista.

KUCHIYOSE NO JUTSU: Você recebe os jutsus Criatura Mágica, Criatura Mágica Superior e Criatura Mágica Suprema. Além disso, os limites de pontos para distribuir nas fichas das criaturas são dobrados (mas pelo custo normal em PMs). A criatura terá a mesma escala que a sua.

TÉCNICA LENDÁRIA: escolha uma vantagem, técnica de luta ou magia. Essa é uma das suas habilidades mais marcantes e poderosas. Ela terá o dobro dos efeitos originais (duração, bônus em FA ou FD, em redutores...) e poderá ser executada com um movimento. Caso escolha uma magia permanente, ela custará o dobro dos PMs.

VÍNCULO ALIADO: as pessoas tem fé em seus atos. Enquanto estiver lutando por um grupo aliado, você recebe a vantagem Torcida (se já a possui, os efeitos serão dobrados). Além disso, devido à confiança de todos, você simplesmente não pode se dar ao luxo de ser derrotado. Caso chegue Perto da Morte enquanto houver pessoas sob sua proteção, você irá recuperar por turno um número de PVs igual a sua A até o fim do combate, quando seus PVs caem imediatamente para 1.

TORNANDO-SE UM NINJA LENDÁRIO: apenas personagens que já tenham comandado um grupo de ninjas como líder (ou que tenha composto um grupo de liderança) e que tenham vencido uma grande batalha contendo adversários de escala Sugoi ou superior, podem conquistar esse Superkit.

SUPERKIT: PORTADOR DO RINNEGAN

EXIGÊNCIAS: Escala Sugoi ou superior; H3, R3; Arcano; Clericato; Rinnengan (veja abaixo).
FUNÇÃO: Qualquer.

O Rinnegan é um doujutsu de uma Kekkei Genkai sendo considerado como o olho mais poderoso dos três Grandes doujutsu (os outros dois sendo o Byakugan e o Sharingan). Este olho pode ser obtido através da fusão de chakra das reencarnações de Indra Otsutsuki e Ashura Otsutsuki, a fim de manifestar o chakra de Hagoromo Otsutsuki. O primeiro ser que despertou o Rinnegan foi Hagoromo Otsutsuki. O poder do Rinnegan é tão forte que com ele, Hagoromo, foi capaz de derrotar e selar o Dez-Caudas e criar o Ninshū (o progenitor do atual ninjutsu). Com todos estes feitos, Hagoromo Otsutsuki foi aclamado como o Sábio dos Seis Caminhos (Rikudou Sennin), e a partir daí seus olhos foram considerados sagrados por uns e uma mutação para outros. O Rinnegan possui variadas habilidades e concede um enorme chakra ao seu portador. A habilidade mais conhecida do Rinnegan é a Técnica do Seis Caminhos e um caminho especial, na qual ela dá a origem de todas as técnicas concedidas pelo Rinnegan

RINNEGAN (1 PONTO): Ao despertar o Rinnegan, ou tê-lo transplantado de outro Portador do Rinnegan, você recebe todos os sentidos especiais relacionados à visão, a vantagem Resistência a Magia e poderá comprar os poderes deste kit. O Rinnegan é considerado um Órgão Especial II.

AMENOTEJIKARA: Esse é ninjutsu de Espaço-Tempo do Rinnegan que tem muitas variações. Pode ser usado para teletransportar a si próprio, para trocar de lugar com alguém ou algo, simplesmente teletransportar o seu alvo até o local desejado, ou

criar portais interdimensionais para se translocar para outras dimensões. Você recebe a vantagem Teleporte e as Magias Teleportação, a Teleportação Aprimorada de Vectorius e Teleportação Planar. Além disso, estas magias podem ser usadas gastando um movimento em vez de uma ação.

CAMINHO EXTERIOR: esse é um caminho especial considerado o Sétimo Caminho (Sétimo Pain). Com este caminho, o portador do Rinnegan pode usar um jutsu conhecido como Seis Caminhos de Pain, podendo controlar espécies de "cópias" sua à distância. Você recebe a magia Avatar Místico, mas com uma ressalva; Cada avatar criado pode ser feito com uma ficha exclusiva, distribuindo a pontuação como desejar, sendo que cada um deles só pode usar um dos poderes comprados em "Técnica do Seis Caminhos". Adicionalmente, escolha uma única cópia para que ela possua a mesma pontuação sua, como se ela representasse você diretamente.

CLONES DO LIMBO: O limbo-lado da prisão-consiste em criar sombras no mundo invisível através do Rinnegan. Estes clones não podem ser sentidos ou vistos por ninguém normal. Essas sombras são extremamente fortes e podem ser usadas para defesa e ataque. Você recebe a vantagem Separação, com um especial: Suas cópias ficam permanentemente invisíveis como se estivessem sobre o efeito de Invisibilidade Superior, mas sem precisar gastar PMs para se manterem assim.

GEDÔ MAZÔ: a Estátua Demoníaca do Caminho Exterior (Gedô Mazô) foi o receptáculo vazio do Dez-Caudas. O Gedô Mazô foi usado como recipiente para os Bestas de Caudas, que foram capturados e selados dentro dele pelos membros da Akatsuki. Você recebe os jutsus Criatura Mágica, Criatura Mágica Superior e Criatura Mágica Suprema. Adicionalmente, os limites de pontos para distribuir nas fichas das criaturas são dobrados (mas pelo custo normal em PMs). A criatura terá a mesma escala que a sua. Essa criatura deve possuir a vantagem "Contramágica" e pode usar as magias Cancelamento de magia e Cancelamento de magia superior mesmo sem escolas de magia.

TÉCNICA DO SEIS CAMINHOS: na verdade, esse não é um poder único, mas sim seis. Você deve comprar cada um isoladamente e só pode usar apenas um deles por turno. Todas as magias concedidas pelo poder do Rinnegan não podem ser aprendidas e nem precisam de selo de mãos para serem conjuradas. São estes os seis caminhos:

***CAMINHO DEVA (TENDÔ):** Confere a habilidade de controlar a gravidade, podendo atrair e repelir coisas. Você recebe as magias Controlar a Gravidade e Banimento (o jutsu Chibaku Tensei). Este último consiste em formar um satélite natural através da atração gravitacional das rochas e montanhas próximas. Esse jutsu é usado para aprisionar seres extraplanares (como os Otsutsukis) e até mesmo Bijuus.

***CAMINHO ASURA (SHURADÔ):** confere a habilidade de conjurar uma armadura mecanizada, um arsenal de armas mortíferas e até mesmo criar membros extras (como braços, pernas) para múltiplos ataques. Você recebe as vantagens Ataque Múltiplo, Tiro Múltiplo e Adaptador.

***CAMINHO HUMANO (NINGENDÔ):** permite ler as mentes quando faz contato físico com seu alvo e a habilidade de remover e absorver as almas dos seres vivos, fazendo-os inevitavelmente morrerem. Você recebe as magias Poder Telepático e Destruição do Espírito.

***CAMINHO ANIMAL (CHIKUSHÔDÔ):** concede ao usuário a habilidade de fazer Jutsus de Invocação, sendo na maioria invocações de animais monstruosos. Você recebe as magias Criatura Mágica, Criatura Mágica Superior e Criatura Mágica Suprema e só gasta metade dos PMs para conjurá-las.

***CAMINHO PRETA (GAKIDÔ):** concede a habilidade defensiva de absorver qualquer tipo de chakra ou ninjutsu, podendo assim, anular totalmente os efeitos de qualquer ninjutsu. Também é possível sugar e absorver o chakra do alvo ao se fazer contato direto. Você recebe a vantagem Contramágica e as magias Armadura Extra a Magia e Roubo de Magia, mas podendo usá-las apenas em si mesmo.

***CAMINHO NARAKA (JIGOKUDÔ):** Você consegue invocar e controlar o Rei do Inferno, o qual concede duas habilidades, interrogação e restauração. Você recebe o poder "Dom da Verdade" do kit Clérigo de Khalmyr e a magia Ressurreição.

TORNANDO-SE UM PORTADOR DO RINNEGAN: O Rinnegan só pode ser despertado com a combinação de chakra das reencarnações de Indra e Ashura Otsutsuki, assim como foi com Madara Uchiha (reencarnação de Indra), que em sua luta contra Hashirama Senju (reencarnação de Ashura), Madara absorveu suas células e infundiu um pedaço de carne de Hashirama em seu corpo. Então, quase no fim de sua vida, ele o despertou. Uma outra forma de se tornar um Portador do Rinnegan, é ter o Rinnegan de outro portador transplantado em você. Neste último caso, o doador perde todos os poderes do Kit até obter o Rinnegan de volta.

NINJAS DE KONOHA

As fichas dos personagens apresentados abaixo correspondem ao momento do anime/mangá em que Pain ataca a vila da folha.

SAKURA HARUNO, 413

F6 H4 R4 A3 PdF1
20 PVs, 50 PMs

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F), Perfuração (PdF).

KITS: especialista em ninjutsu (aperfeiçoar ninjutsus);
SUPERKITS: ninja exótico (combate dinâmico, meu estilo é arte)

VANTAGEM ÚNICA: Ninja; Habilidade Herdada: R+1; Estigma: pacifista (auto defesa);

VANTAGENS: ataque especial (Força; poderoso), elementalista (terra), energia extra I, jutsu nato (recuperação natural), mentor, metamagia (acelerar magia, magia sem selos, magia máxima), magia extrema, movimento especial (andar na água, constância, escalar), magia branca, magia elemental (água, terra), PMs Extras x3, técnica de luta x1 (bloqueio, ataque preciso), técnica de luta superior x2 (ataque superior, combo, jutsu, combo técnica, combo versátil, defesa superior);

DESVANTAGENS: código de honra (herói, redenção);

PERÍCIAS: crime, medicina.

JUTSUS CONHECIDAS (30 PEX GASTOS): criatura mágica, criatura mágica superior e criatura mágica suprema (kuchiyose no jutsu), recuperação natural (jutsus de cura), cura total, cura mágica superior, reflexos (clones ilusórios), soco de arsenal, transporte (ataque surfador), alterar-se (henge no jutsu).

COMBOS CONHECIDOS: Diversas variações contendo ataque especial (Força; poderoso), aumento de dano, soco de arsenal, combo versátil, ataque superior, ataque preciso e magia máxima (Punho Adamantino, Impacto da Flor de Cerejeira e Soco 100% Único). Uso de Magia Extrema para acelerar e maximizar jutsus de curas, bem como desferir ataques muito mais destrutivos (Byakugou).

NARUTO UZUMAKI, 16S

F4 H5 R5 A4 PdF3
25 PVs, 77 PMs

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F), Sônico (PdF).

KITS: especialista em ninjutsu (afinidade com o elemento: ar, aperfeiçoar ninjutsus, domínio do elemento); **SUPERKITS:** Sennin (especialista em senjutsu, kuchiyose no jutsu, modo sábio);

VANTAGEM ÚNICA: Ninja e Jinchuuriki; Habilidade Herdada: Uzumaki: PMs extras; Estigma: Má Fama (Jinchuuriki da Kuybi);

VANTAGENS: ataque especial (F; perigoso, dano gigante), elementalista (ar), energia extra I, equilíbrio de energias, jutsu nato (bola de vento), mentor, metamagia (acelerar magia), magia elemental (ar e terra), movimento especial (andar sobre a água, constância, escalar), objetivo (se tornar hokage), patrono (Konohagakure), PMs extras x3, senjutsu, separação, técnica de luta x1 (ataque forte, bloqueio), técnica de luta superior x1 (ataque superior, combo versátil), transformação de batalha 2 (F+2, H+2, A+2, monstruoso, fúria);

DESVANTAGENS: cabeça de vento, código de honra (herói, redenção, ninja), rejeição (Jinchuuriki);

PERÍCIAS: sobrevivência;

JUTSUS CONHECIDOS (30 PEX): alterar-se (henge no jutsu), criatura mágica, criatura mágica superior e criatura mágica suprema (kuchiyose no jutsu), bola de vento (rasengan), magias iniciais, dentre outros.

COMBOS CONHECIDOS: bola de vento + aumento de dano (Rasengan). Ataque especial (F; perigoso, dano gigante) + bola de vento + aumento de dano (Rasenshurike). Ataque superior + bola de vento + aumento de dano (Oodama Rasengan).

SASUKE, 16S

F3 H6 R4 A3 PdF4
20 PVs, 50 PMs

TIPOS DE DANO: Corte (F), Sônico (PdF).

KITS: especialista em genjutsu (conhecimento em genjutsu, expert em genjutsu, evitar genjutsu), especialista em ninjutsu (afinidade com o elemento: raio, aperfeiçoar ninjutsu); **SUPERKIT:** membro da Akatsuki (Além do limite), Portador do mangekyou sharingan (Jutsus mangekyou [Amaterasu, Susano'o]);

VANTAGEM ÚNICA: Ninja; Habilidade Herdada: reflexos de combate (sharingan); Estigma: Órgão especial I (sharingan);

VANTAGENS: ataque especial (PdF; dano gigante), elementalista (raio e fogo), genialidade, mentor, metamagia (Adiantar magia), magia elemental (espírito, raio, fogo), mangekyou sharingan, memória expandida, mentor, movimento especial (andar sobre a água, constância, escalar), objetivo (se vingar de Konoha), PMs extras x3, técnica de luta x1 (desvio acrobático, bloqueio), patrono (Akatsuki), técnica de luta superior x1 (ataque superior, combo versátil);

DESVANTAGENS: procurado (Nukenin), má fama

PERÍCIAS: crime, sobrevivência.

JUTSUS CONHECIDOS (20 PEX): Sentidos especiais (sharingan), enxame de trovões (chidori), armadura elétrica, brilho explosivo (amaterasu), criatura mágica superior e criatura mágica suprema (kuchiyose no jutsu), explosão e bola de fogo (Gōkakyū no Jutsu), desmaio, fascinação, sono, ilusão, ilusão avançada (sharingan), alterar-se (henge no jutsu), magias iniciais, dentre outros.

COMBOS CONHECIDOS: enxame de trovões + aumento de dano + ataque superior (chidori). Ataque especial (PdF; dano gigante) + explosão ou bola de fogo + aumento de dano (Kirin).

KAKASHI HATAKI, 52S

F3 H6 R3 A4 PdF3

25 PVs, 45 PMs

TIPOS DE DANO: Corte (F), Elétrico (PdF).

KITS: especialista em ninjutsu (afinidade com o elemento: raio, aperfeiçoar ninjutsus, conhecimento em ninjutsu), ninja prodígio (acervo de Jutsus, estudo intensivo, manobra extra), ninja tático (expert em invocações, combate tático); **SUPERKITS:** Portador do Mangekyou Sharingan (Jutsus Mangekyou [Kamui]), Herdeiro da Guerra (Experiência de Batalha, Superando Gigantes);

VANTAGEM ÚNICA: Ninja; Habilidade Herdada: memória expandida; Estigma: órgão especial I;

VANTAGENS: elementalista (raio), boa fama, genialidade, imitar, jutsu elemental (os 5 elementos e espírito), magia irresistível 1, mangekyou sharingan, memória expandida, metamagia (acelerar magia, adiantar magia, alcance ampliado), movimento especial (andar na água, constância, sem rastro), patrono (Konohagakure), PMs extras x2, reflexos de combate, técnica de luta x2 (ataque preciso, ataque violento, bloqueio, desvio acrobático), técnica de luta superior x3 (aprendizado superior, ataque superior, combo jutsu, combo versátil, defesa superior, movimento extra);

DESVANTAGENS: Código de honra (ninja, herói), devoção (proteger Konoha), órgão especial I (sharingan), mácula (segredo), maldição (por não ser um portador original do sharingan, após gastar metade dos PMs, deve rolar um teste de exaustão para cada vez que gastar PMs);

PERÍCIAS: sobrevivência, investigação.

JUTSUS CONHECIDOS (50 PEX GASTOS): Sentidos especiais (sharingan), enxame de trovões (chidori), armadura elétrica, Criatura Mágica, Criatura Mágica Superior e Criatura Mágica Suprema, relâmpago explosivo, desmaio, fascinação, sono (sharingan), alterar-se (henge no jutsu), reflexos, desvio de disparos, invisibilidade, Teleportação, A Teleportação Aprimorada de Vectorius, raio desintegrador (chidori), magias iniciais e muitos, mas muitos jutsus.

COMBOS CONHECIDOS: enxame de trovões + aumento de dano + ataque superior (chidori) e/ou raio desintegrador. Kakashi pode usar a vantagem imitar e aprendizado superior (sharingan) para copiar as melhores habilidades dos adversários.

MAITO GAI, 50S

F4 H4 R7 A4 PdF2

180 PVs, 55 PMs

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F), Esmagamento (PdF).

KITS: especialista em taijutsu (abertura dos portões de chakra, além do limite, domínio de técnicas de luta, liberar o poder), **SUPERKITS:** Deus do Taijutsu (abertura do oitavo portão, força da juventude, mestre do taijutsu), Ninja Lendário (Característica lendária [R]);

VANTAGEM ÚNICA: Ninja; Habilidade Herdada: fortalecer; Estigma: código de honra do combate;

VANTAGENS: aceleração, ataque múltiplo, ataque especial (Força, III: dano gigante), fortalecer, poder oculto (primordial), jutsu elemental (fogo, terra), PVs extras x4, PMs extras x2, técnica de luta x2 (ataque violento, aparar, investida, força oculta [Força]), técnica de luta superior x2 (ataque superior, combo vantagem, combo técnica, combo versátil), vigoroso;

DESVANTAGENS: código de honra (herói, honestidade, combate), inabilidade com ninjutsu e genjutsu -1, devoção (proteger Konoha);

PERÍCIAS: combate, sobrevivência;

JUTSUS CONHECIDOS (10 PEX GASTOS): magias iniciais, dentre outras.

COMBOS CONHECIDOS: Gai pode combar diversas vantagens e poderes de kit para subir suas características. A estratégia mais poderosa trata-se de usar poder oculto primordial + além do limite + liberar poder para subir até a escala do adversário, aplicar Fortalecer + Força da juventude. Nessas condições extremas, Gai pode aplicar um golpe letal praticamente indefensável com ataque especial (Força, III: dano gigante) + técnicas de luta (e se ele usar o poder Abertura do Oitavo Portão... melhor rezar para o Rikudou).

DEMAIS MEMBROS DA AKATSUKI ZETSU, 483

F2 H4 R3 A3 PdF2
15 PVs, 77 PMs

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F e PdF)

KITS: especialista em ninjutsu (afinidade com o elemento: terra, aperfeiçoar ninjutsu); **SUPERKITS:** Membro da Akatsuki (Jutsus Proibidos, Uma Carta na Manga);

VANTAGEM ÚNICA: Ninja e Construto; Habilidade Herdada: Imortal; Estigma: Devoção;

VANTAGENS: cavar, comunicação, equilíbrio de energias, elementalista (terra), metamagia (alcance ampliado, acelerar magia, magia sem selos), Imortal II, magia elemental (terra, água), movimento especial (andar sobre a água, constância, escalar), técnica de luta x1 (ataque preciso, bloqueio), patrono (Akatsuki), PES (Percepção Extrassensorial), PMs extras x 6, Possessão, Regeneração, técnica de luta superior x1 (movimento extra, defesa superior), Teleporte;

DESVANTAGENS: Devoção (Kaguya), Monstruoso, Nukenin;

PERÍCIAS: crime, manipulação;

JUTSUS CONHECIDOS (10 PEX): Monstros do pântano, alterar-se, Permanência, magias iniciais, dentre outros.

ESTRATÉGIAS: Zetsu não é um ninja perito em combate direto. Geralmente ele usa suas vantagens e jutsus para atrapalhar, imobilizar ou confundir os outros e para fazer suas criaturas lutarem por ele. Ele pode também pode mudar sua aparência ou de suas criaturas com a magia alterar-se para se passar por outros ninjas.

KISAME HOSHIGAKI, 463

F4 H5 R6 A4 PdF4
21 PVs, 60 PMs

TIPOS DE DANO: Corte (F), Químico (PdF)

KITS: especialista em ninjutsu (afinidade com o elemento: água, aperfeiçoar ninjutsu, domínio do elemento: água); **SUPERKITS:** membro da Akatsuki (Além do Limite, Um jutsu na manga), Ninja lendário (Característica lendária [Força], Kuchiyose no jutsu);

VANTAGEM ÚNICA: Ninja; Habilidade Herdada: Arma mágica; Estigma: Má Fama;

VANTAGENS: àrea de batalha, arena (água), arma mágica (Samehada; F+1, Adaptável, Drenável, Fiel, Retornável), elementalista (água), jutsu nato (anfíbio), metamagia (acelerar magia, magia duradoura, magia potencializada), magia elemental (água, terra), movimento especial (andar sobre a água, constância, escalar), patrono (Akatsuki), técnica de luta x1 (ataque forte, bloqueio), técnica de luta superior x1 (ataque superior, combo versátil), transformação de batalha x2 (F+ 2, H+2, A+1, monstruoso);

DESVANTAGENS: Código de honra da derrota Nukenin, Má Fama (besta de cauda sem cauda);

PERÍCIAS: crime, sobrevivência;

JUTSUS CONHECIDOS (20 PEX): Criatura Mágica, Criatura Mágica Superior e Criatura Mágica Suprema, Explosão, Lâmina d'água, magias iniciais, dentre outras.

ESTRATÉGIAS: Kisame é muito hábil no taijutsu e ninjutsus de água, optando por combate direto com sua espada lendária Samehada, capaz de drenar chakra dos alvos e transferi-los para Kisami. Para tornar a vida do adversário difícil, Kisami pode invocar um mini-oceano (área de batalha) e lutar melhor nesse ambiente (magia anfíbio + arena), elém de invocar tubarões famintos para atacar seus alvos (Criaturas mágicas). Ainda, ele pode se fundir com sua espada, tornando-se ainda mais poderoso (Transformação de batalha).

KONAN, 375

F1 H4 R4 A1 PDF6
20 PVS, 60 PMS

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F), COrte e Explosão (PdF)

KITS: especialista em ninjutsu (afinidade com o elemento: terra, domínio do elemento: terra); **SUPERKITS:** membro da Akatsuki (Além do Limite, Característica Lendária [PdF]), ninja exótico (Domínio do corpo, Meu estilo é arte [Proteção Mágica Superior], Ninjutsu Versátil);

VANTAGEM ÚNICA: Ninja; Habilidade Herdada: Artes por -1 ponto; Estigma: Devoção;

VANTAGENS: ataque especial (PdF; área, dano gigante), elementalista (terra), confundir, intangível, jutsu nato (Proteção Mágica Superior), metamagia (acelerar magia, alcance ampliado, magia contínua, magia habilidosa, magia potencializada), magia elemental (Branca, Terra e Ar), movimento especial (andar sobre a água, constância, escalar), PMs extras x4, técnica de luta x1 (desvio acrobático, bloqueio), patrono (Akatsuki), técnica de luta superior x1 (ataque superior, combo versátil), tiro múltiplo, voo;

DESVANTAGENS: Devoção (realizar o plano de Nagato), Nukenin, Protegido Indefeso (Nagato);

PERÍCIAS: Artes, Crime;

JUTSUS CONHECIDOS (20 PEX): Criatura mágica, Reflexos (Kami Bunshin), Explosão (Kibaku Kami - Papel Explosivo), magias iniciais, dentre outros.

ESTRATÉGIAS: Normalmente, Konan luta à distância, mantendo-se em voo, podendo distrair seus alvos com origamis alados (criaturas mágicas e confundir). Seu poder defensivo mais eficaz trata-se de transformar seu corpo em papel, sendo extremamente resistente à danos físicos (intangível + proteção mágica superior + meu estilo é arte). Junto com os poderes do superkit, Konan pode usar o seu mais poderoso combo; ataque especial (PdF; área, dano gigante) + ataque superior + explosão + magia contínua (Kami no Shisha no Jutsu - Técnica do Oceano de Papel).

TOBI (OBITO UCHIHA), 625

F3 H6 R6 A4 PDF4
30 PVS, 80 PMS

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F e PdF)

KITS: especialista em ninjutsu (afinidade com o elemento: fogo, aperfeiçoar ninjutsu, conhecimento em ninjutsu), especialista em genjutsu (Conhecimento em genjutsu, Expert em Genjutsu); **SUPERKITS:** Membro da Akatsuki (Jutsus Proibidos, Uma Carta na Manga), Portador do Mangekyou Sharingan (Jutsus mangekyou [Izanagi e kamui]), Portador do Rinnegan (Gedō Mazō);

VANTAGEM ÚNICA: Ninja; Habilidade Herdada: Memória expandida (sharingan); Estigma: Órgão especial I (sharingan);

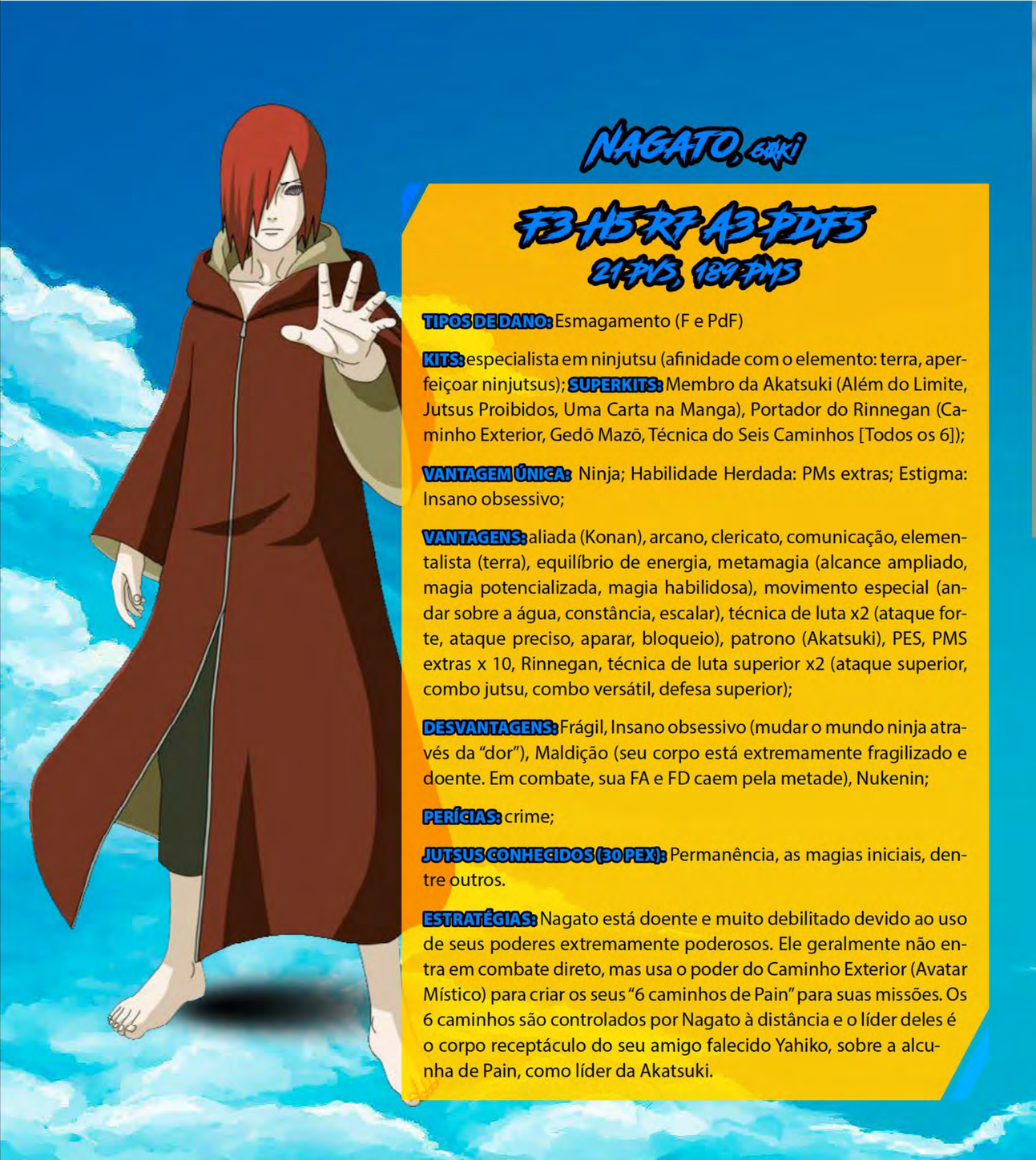
VANTAGENS: arcano, clericato, elementalista (fogo e espírito), jutsu nato de Muralha de Energia (Kamui), magia irresistível II, Mangekyou Sharingan eterno, memória expandida, metamagia (acelerar magia, adiantar magia, magia duradoura), movimento especial (andar sobre a água, constância, escalar), patrono (Akatsuki), PMs extras x5, reflexo de combate, técnica de luta x2 (ataque forte, desvio acrobático, bloqueio), técnica de luta superior x2 (combo jutsu, combo versátil, defesa superior, movimento extra), teleporte, regeneração;

DESVANTAGENS: Nukenin, Segredo (aliado do verdadeiro Madara Uchiha), Devoção (a Madara);

PERÍCIAS: Crime, Sobrevivência;

JUTSUS CONHECIDOS (30 PEX): Teleportação, A Teleportação Aprimorada de Vectorius, Porta Dimensional, Semiplano de Vectorius, explosão e bola de fogo (Gōkakyū no Jutsu), desmaio, fascinação, sono, ilusão, ilusão avançada (sharingan), alterar-se (henge no jutsu), magias iniciais, dentre outros.

ESTRATÉGIAS: Obito é poderoso tanto em taijutsu, ninjutsu e genjutsu. No entanto, pouco entra em combate direto, usando e abusando de suas habilidades de intangibilidade e teleporte "combadas" com o Kamui do superkit (magias de teleportação e/ou Muralha de Energia), sendo praticamente invulnerável.



NAGATO, GOKI

F3 H5 R7 A3 PDF5
21 PVs, 189 PMs

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F e PdF)

KITS: especialista em ninjutsu (afinidade com o elemento: terra, aperfeiçoar ninjutsus); **SUPERKITS:** Membro da Akatsuki (Além do Limite, Jutsus Proibidos, Uma Carta na Manga), Portador do Rinnegan (Caminho Exterior, Gedō Mazō, Técnica do Seis Caminhos [Todos os 6]);

VANTAGEM ÚNICA: Ninja; Habilidade Herdada: PMs extras; Estigma: Insano obsessivo;

VANTAGENS: aliada (Konan), arcano, clericato, comunicação, elementalista (terra), equilíbrio de energia, metamagia (alcance ampliado, magia potencializada, magia habilidosa), movimento especial (andar sobre a água, constância, escalar), técnica de luta x2 (ataque forte, ataque preciso, aparar, bloqueio), patrono (Akatsuki), PES, PMS extras x 10, Rinnegan, técnica de luta superior x2 (ataque superior, combo jutsu, combo versátil, defesa superior);

DESVANTAGENS: Frágil, Insano obsessivo (mudar o mundo ninja através da "dor"), Maldição (seu corpo está extremamente fragilizado e doente. Em combate, sua FA e FD caem pela metade), Nukenin;

PERÍCIAS: crime;

JUTSUS CONHECIDOS (30 PEX): Permanência, as magias iniciais, dentre outros.

ESTRATÉGIAS: Nagato está doente e muito debilitado devido ao uso de seus poderes extremamente poderosos. Ele geralmente não entra em combate direto, mas usa o poder do Caminho Exterior (Avatar Místico) para criar os seus "6 caminhos de Pain" para suas missões. Os 6 caminhos são controlados por Nagato à distância e o líder deles é o corpo receptáculo do seu amigo falecido Yahiko, sobre a alcunha de Pain, como líder da Akatsuki.

OS CAMINHOS DE PAIN
CAMINHO DEVA (PAIN, YAHIKO), 60$

F5 H6 R6 A6 PDF5
50 PVs, 112 PMs

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F e PdF)

KITS: especialista em ninjutsu (afinidade com o elemento: ar, aperfeiçoar ninjutsus, conhecimento em ninjutsu); **SUPERKITS:** Membro da Akatsuki (Além do Limite, Jutsus Proibidos, Uma Carta na Manga), Portador do Rinnegan (Gedō Mazō, Técnica do Seis Caminhos [Caminho Deva]);

VANTAGEM ÚNICA: Ninja; Habilidade Herdada: PMs extras; Estigma: Insano obsessivo;

VANTAGENS: arcano, clericato, equilíbrio de energia, elementalista (ar, terra), Deflexão, metamagia (adiantar magia, alcance ampliado, magia potencializada, magia habilidosa, magia sem selos), movimento especial (andar sobre a água, constância, escalar), técnica de luta x2 (aparar, ataque forte, ataque preciso, bloqueio), patrono (Akatsuki), PVs extras x2, PMS extras x 5, Rinnegan, técnica de luta superior x2 (ataque superior, combo jutsu, combo versátil, defesa superior);

DESVANTAGENS: Insano obsessivo (mudar o mundo ninja através da "dor"), Nukenin, Segredo (controlado por Nagato);

PERÍCIAS: crime;

JUTSUS CONHECIDOS (30 PEX): Ao alcance da mão, Controlar a Gravidade, Barreira de vento, Banimento (Chibaku Tensei), Terremoto (Shinra Tensei), Voo, Explosão, magias iniciais, dentre outros.

ESTRATÉGIAS: Pain geralmente usa seus poderes gravitacionais de atração (controle gravitacional + ao alcance da mão) e de repelir (combos variados envolvendo deflexão, aparar, bloqueio e, o mais podereroso combo defensivo; Barreira de vento + defesa superior + aparar). Ele pode ainda usar a magia Voo para, sobrevoando o inimigo, usar a magia terremoto junto junto com controle gravitacional e devastar uma cidade.

Caminho Asura (Shuradou), 3ª3

F3 H4 R3 A3 PdF3
15 PVs, 35 PMs

Tipos de dano: Esmagamento (F), Explosão (PdF)

Kits: especialista em ninjutsu (afinidade com o elemento: fogo); **Superkits:** Membro da Akatsuki (Uma Carta na Manga), Portador do Rinnegan (Técnica do Seis Caminhos [Caminho Asura]);

Vantagem Única: Ninja; Habilidade Herdada: PMs extras; Estigma: Insano obsessivo;

Vantagens: adaptador, arcano, ataque especial (PdF; teleguiado), ataque múltiplo, clericato, elementalista (fogo), Jutsu Nato (polvo humanóide), movimento especial (andar sobre a água, constância, escalar), técnica de luta x1 (ataque forte, bloqueio), patrono (Akatsuki), PMs extras x 2, Rinnegan, técnica de luta superior x1 (ataque superior, combo versátil), tiro múltiplo;

Desvantagens: Insano obssesivo (mudar o mundo ninja através da "dor"), Nukenin, Segredo (controlado por Nagato)

Perícias: crime;

Jutsus conhecidos (10 PEX): explosão, magias iniciais e magias ligadas a ataques diretos; Estratégias: Combate direto de frente, causando o máximo de dano com diversos ataques.

Caminho Humano (Ningendou), 3ª3

F3 H4 R3 A3 PdF3
20 PVs, 50 PMs

Tipos de dano: Esmagamento (F e PdF)

Kits: especialista em genjutsus (conhecimento em genjutsu, expert em genjutsu); **Superkits:** Membro da Akatsuki (Uma Carta na Manga), Portador do Rinnegan (Técnica do Seis Caminhos [Caminho Asura]);

Vantagem Única: Ninja; Habilidade Herdada: PMs extras; Estigma: Insano obsessivo;

Vantagens: arcano, clericato, elementalista (espírito), movimento especial (andar sobre a água, constância, escalar), técnica de luta x1 (ataque forte, bloqueio), patrono (Akatsuki), PMS extras x 3, Rinnegan, técnica de luta superior x1 (combo jutsu, defesa superior);

Desvantagens: Insano obssesivo (mudar o mundo ninja através da "dor"), Nukenin, Segredo (controlado por Nagato);

Perícias: crime;

Jutsus conhecidos (20 PEX): Poder Telepático, Destruição do Espírito, magias iniciais, dentre outros; Estratégias: Coletar informações secretas através de Poder Telepático e roubar a alma de Ninjas poderosos (Destruição do Espírito).

Caminho Animal (Chikushoudou), 3ª3

F1 H4 R3 A2 PdF3
15 PVs, 65 PMs

Tipos de dano: Esmagamento (F e PdF)

Kits: especialista em ninjutsu (afinidade com o elemento: terra); **Superkits:** Membro da Akatsuki (Uma Carta na Manga), Portador do Rinnegan (Técnica do Seis Caminhos [Caminho Animal]);

Vantagem Única: Ninja; Habilidade Herdada: PMs extras; Estigma: Insano obsessivo;

Vantagens: arcano, clericato, elementalista (terra), metamagia (magia potencializada, magia duradoura), movimento especial (andar sobre a água, constância, escalar), técnica de luta x1 (ataque forte, bloqueio), patrono (Akatsuki), PMS extras x 5, Rinnegan, técnica de luta superior x1 (defesa superior, combo jutsu);

Desvantagens: Insano obssesivo (mudar o mundo ninja através da "dor"), Nukenin, Segredo (controlado por Nagato);

Perícias: crime;

Jutsus conhecidos (20 PEX): Criatura Mágica, Criatura Mágica Superior e Criatura Mágica Suprema, magias iniciais, dentre outros;

Estratégias: Manter o combate à distância, invocando suas criaturas para lutarem por você e dar suporte aos aliados.

Caminho Preta (Gakidou), 3ª3

F4 H4 R4 A3 PdF1
20 PVs, 60 PMs

Tipos de dano: Esmagamento (F e PdF)

Kits: especialista em ninjutsu (afinidade com o elemento: terra); **Superkits:** Membro da Akatsuki (Uma Carta na Manga), Portador do Rinnegan (Técnica do Seis Caminhos [Caminho Preta]);

Vantagem Única: Ninja; Habilidade Herdada: PMs extras; Estigma: Insano obsessivo;

Vantagens: arcano, clericato, contramágica, elementalista (ar), metamagia (magia potencializada), movimento especial (andar sobre a água, constância, escalar), técnica de luta x1 (ataque forte, bloqueio), patrono (Akatsuki), PMS extras x 4, Rinnegan, técnica de luta superior x1 (combo jutsu, defesa superior);

Desvantagens: Insano obssesivo (mudar o mundo ninja através da "dor"), Nukenin, Segredo (controlado por Nagato);

Perícias: crime;

Jutsus conhecidos (20 PEX): Armadura Extra a Magia, Roubo de Magia, Cancelamento de Magia Superior, magias iniciais, dentre outros;

Estratégias: Combate direto de frente, aparando e absorvendo jutsus poderosos (Armadura Extra a magia, Contramágica, Cancelamento de Magia Superior), além de drenar chakra dos adversários (Roubo de Magia).

CAMINHO NARAKA (JIGOKUDOU), 16 + 135

F3 H4 R4 A3 PDF2

20 PVs, 60 PMs

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F e PdF)

KITS: especialista em ninjutsu (afinidade com o elemento: terra); **SUPERKITS:** Membro da Akatsuki (Uma Carta na Manga), Portador do Rinnegan (Técnica do Seis Caminhos [Caminho Naraka]);

VANTAGEM ÚNICA: Ninja; Habilidade Herdada: PMs extras; Estigma: Insano obsessivo;

VANTAGENS: arcano, clericato, elementalista (terra), metamagia (magia potencializada), movimento especial (andar sobre a água, constância, escalar), técnica de luta x1 (ataque forte, bloqueio), patrono (Akatsuki), PMS extras x 4, Rinnegan, técnica de luta superior x1 (combo jutsu, defesa superior);

DESVANTAGENS: Insano obssesivo (mudar o mundo ninja através da "dor"), Nukenin, Segredo (controlado por Nagato);

PERÍCIAS: crime;

JUTSUS CONHECIDOS (10 PEX): o poder "Dom da Verdade" do kit Clérigo de Khalmyr, Ressureição, magias iniciais, dentre outros;

ESTRATÉGIAS: Combate recuado, para poder ressuscitar os aliados mortos em combate em momentos oportunos. Ainda, pode verificar se um alvo está dizendo a verdade (Dom da Verdade).

O início da quarta mundial guerra ninja

Essa fase do anime é um grande marco para os fãs. É nela que Naruto conhece Killer Bee, o Jinchuuriki do "oito caudas", que o ensina a controlar perfeitamente o chakra da sua besta de cauda, se tornando extremamente mais poderoso e versátil no uso do chakra da Kyuubi. Naruto aperfeiçoou tanto seus poderes, que ultrapassou Sasuke em poder e habilidades. É nessa fase que Obito Uchiha, até então conhecido pela alcunha de Tobi, desencadeia os eventos que culminam na guerra ninja. Conhecemos então o poderosíssimo exército de Edo Tensei controlados por Kabuto e, claro, somos apresentados ao lendário e inigualável Madara Uchiha.

As fichas a seguir correspondem aos eventos que correspondem ao início da quarta guerra mundial ninja.

Naruto Uzumaki, 68$

F3 H6 R7 A5 PdF4
35 PVs, 161 PMs

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F), Sônico (PdF)

KITS: especialista em ninjutsu (afinidade com o elemento: ar, aperfeiçoar ninjutsus, domínio do elemento); **SUPERKITS:** Controlador do chakra de bijuu (bijuu dama, membros de chakra, manto de chakra puro, manto de chakra defensivo), Sennin (especialista em senjutsu, kuchiyose no jutsu, modo sábio);

VANTAGEM ÚNICA: Ninja e Jinchuuriki; Habilidade Herdada: Uzumaki: PMs extras; Estigma: Má Fama (Jinchuuriki da Kuybi);

VANTAGENS: ataque especial (F; perigoso, dano gigante), elementalista (ar), energia extra II, equilíbrio de energias, jutsu nato (bola de vento), mentor, metamagia (acelerar magia), magia elemental (ar e terra), movimento especial (andar sobre a água, constância, escalar), objetivo (se tornar hokage), patrono (Konohagakure), PMs extras x8, senjutsu, separação, técnica de luta x1 (ataque forte, bloqueio), técnica de luta superior x2 (ataque superior, defesa superior, combo jutsu, combo versátil), tiro carregável (bijuu dama), transformação de batalha 4 (F+2, H+2, R+1, A+2, PdF+2, monstruoso);

DESVANTAGENS: cabeça de vento, código de honra (herói, redenção, ninja), rejeição (Jinchuuriki)

PERÍCIAS: sobrevivência;

JUTSUS CONHECIDOS (30 PEX): alterar-se (henge no jutsu), criatura mágica, criatura mágica superior e criatura mágica suprema (kuchiyose no jutsu), bola de vento (rasengan), magias iniciais, dentre outros.

COMBOS CONHECIDOS: bola de vento + aumento de dano (Rasengan). Ataque especial (F; perigoso, dano gigante) + bola de vento + aumento de dano (Rasenshurike). Ataque superior + bola de vento + aumento de dano (Oodama Rasengan).

SASUKE, 60S

F4 H7 R6 A4 PDF3

30 PVS, 80 PMS

TIPOS DE DANO: Corte (F), Sônico (PdF)

KITS: especialista em genjutsu (conhecimento em genjutsu, expert em genjutsu, evitar genjutsu), especialista em ninjutsu (afinidade com o elemento: raio, aperfeiçoar ninjutsu, domínio do elemento: raio); **SUPERKIT:** membro da Akatsuki (Além do limite), Portador do mangekyou sharingan (Jutsus mangekyou [Amaterasu, Susano'o]);

VANTAGEM ÚNICA: Ninja; Habilidade Herdada: reflexos de combate (sharingan); Estigma: Órgão especial I (sharingan)

VANTAGENS: ataque especial (PdF; dano gigante), elementalista (raio e fogo), genialidade, mentor, metamagia (acelerar magia, adiantar magia, magia potencializada), magia elemental (espírito, raio, fogo), mangekyou sharingan eterno, memória expandida, mentor, movimento especial (andar sobre a água, constância, escalar), objetivo (se vingar de Konoha), PMs extras x5, técnica de luta x1 (desvio acrobático, bloqueio), patrono (Akatsuki), técnica de luta superior x1 (ataque superior, combo versátil);

DESVANTAGENS: procurado (Nukenin), má fama;

PERÍCIAS: crime, sobrevivência.

JUTSUS CONHECIDOS (30 PEX): Sentidos especiais (sharingan), enxame de trovões (chidori), armadura elétrica, brilho explosivo (amaterasu), criatura mágica superior e criatura mágica suprema (kuchiyose no jutsu), explosão e bola de fogo (Gōkakyū no Jutsu), desmaio, fascinação, sono, ilusão, ilusão avançada (sharingan), alterar-se (henge no jutsu), magias iniciais, dentre outros.

COMBOS CONHECIDOS: enxame de trovões + aumento de dano + ataque superior (chidori). Ataque especial (PdF; dano gigante) + explosão ou bola de fogo + aumento de dano (Kirin).

UCHIHA MADARA 1000ki

F5 H8 R7 A5 PdF7
453 PVs, 147 PMs

TIPOS DE DANO: Corte (F), Calor/Fogo (PdF)

KITS: Especialista em Ninjutsu (afinidade com o elemento: fogo, domínio do elemento: fogo, aperfeiçoar ninjutsu, conhecimento em ninjutsu), especialista em genjutsu (conhecimento em genjutsu, expert em genjutsu, evitar genjutsu), Ninja Prodígio (acervo de Jutsus, especialista elemental, manobra extra);
SUPERKITS: Portador do mangekyou sharingan (Jutsus mangekyou [Tsukuyomi, Susano'o], Izanagi, Susano'o perfeito), Portador do Rinnegan (Gedō Mazō, Técnica do Seis Caminhos [Caminho Deva e Preta]), Herdeiro da Guerra (Experiência de batalha);

VANTAGEM ÚNICA: Ninja; Habilidade Herdada: memória expandida (sharingan); Estigma: órgão especial I (sharingan);

VANTAGENS: aceleração, arcano, ataque especial (PdF, III: amplo, dano gigante, perigoso), ataque múltiplo, clericato, deflexão, elementalista (espírito, fogo e terra), equilíbrio de energias, genialidade, magia irresistível 2, mangekyou sharingan eterno, metamagia (acelerar magia, adiantar magia, alcance ampliado, magia potencializada), movimento especial (andar sobre a água, constância, escalar), PMs extras x7, PVs extras, reflexo de combate, separação, regeneração, técnica de luta x2 (ataque forte, aparar, bloqueio, contra golpe, desvio acrobático), técnica de luta superior x2 (ataque superior, combo jutsu, combo versátil, defesa superior), tiro múltiplo;

DESVANTAGENS: insano obsessivo (realizar o Tsukuyomi infinito), mácula: insano paranoico, má fama, maldição (arrogância: Madara testa seus adversários, deixando eles mostrarem suas habilidades primeiro para humilha-los);

PERÍCIAS: crime, sobrevivência, misticismo, ciências proibidas, biologia;

JUTSUS CONHECIDOS (40 PEX): Sentidos especiais (sharingan), explosão e bola de fogo (Gōkakyū no Jutsu), cancelamento de magia superior, desmaio, fascinação, sono, ilusão, ilusão avançada (sharingan), alterar-se, transporte, voo, reflexos, desvio de disparos, magias iniciais, magias concedidas pelos poderes dos superkits, dentre muitos outros.

COMBOS CONHECIDOS: Madara é um ninja perfeito em Taijutsu, Ninjutsu e Genjutsu, podendo vencer vários adversários de diversas formas possíveis. Ele pode desde varrer o campo de batalha com um Ataque especial (PdF, III: amplo, dano gigante, perigoso) + explosão + aumento de dano + ataque superior, como derrotar adversários com magias da escola Espírito, ou usar clones (separação) que invocam um Susano'o perfeito cada, só para "brincar" um pouco. As possibilidades são quase infinitas. Divirta-se!

UCHIHA MADARA

"O poder não é a vontade, é o fenômeno de fazer as coisas acontecerem fisicamente"

O Fantasma dos Uchiha, o Segundo dos seis caminhos, Salvador deste mundo, Lider do clã Uchiha, Fundador de Konoha... são muitos os títulos que Uchiha Madara adquiriu ao longo da sua vida (e morte). Reconhecido como o mais poderoso Uchiha que o mundo shinobi conheceu, Madara foi ressuscitado como Edo Tensei por Kabuto para ser usado como principal carta na manga durante a quarta guerra ninja. A ficha abaixo corresponde ao Madara Edo Tensei (aplique os redutores e bônus visto no kit Especialista em Kinjutsu) da icônica cena em que ele varre o campo de batalha e derrota parte da aliança shinobi.

E O DESFECHO?

Na próxima edição da Tokyo Defender, você irá ver a terceira e última parte desta adaptação, que incluirá:

SUPERKITS EXCLUSIVOS para NPCs: Jinchuuriki das Dez Caudas, Usuário do Modo Rikudou.

O KIT KAGE

FICHAS DE PERSONAGENS:

Os 5 Kages.

Os 3 sennins lendários (Jiraya, Tsunade e Orochimaru).

Kabuto.

Obito e Madara nas versões Jinchuuriki das Dez Caudas.

a Deusa Kaguya Otsutsuki.

MAIKO "MYKING" DANTAS.

Era das ARCAS
A PRIMEIRA (E MAIS DIVERTIDA)
LIGHT NOVEL DE 3DET VICTORY!
Era das ARCAS
Marcela Alban
Marcelo Cassaro
Era das ARCAS
Marcela Alban
Marcelo Cassaro
Arco em dois volumes | jamboeditora.com.br

MESTRANDO PARA CRIANÇAS

O RPG é um jogo em que apenas os que jogam conseguem sentir o quanto ele nos faz bem. Nos dá mais oportunidades para treinar a imaginação, o raciocínio, a capacidade de solucionar problemas, de agir em equipe, a busca por mais conhecimento, e muitas outras questões. Só nós que já jogamos somos capazes de afirmar isso, mas e o que dizer daqueles que querem começar a jogar? E a pergunta mais importante: qual a idade mínima para jogar RPG?

Infelizmente, da mesma forma como um irmão mais velho proíbe um irmãozinho de mexer em suas coisas, muitos RPGistas veteranos desaprovam que o RPG seja apresentado a jogadores muito novos, digamos, com menos de 12 anos, ou algo próximo a isso. Os principais argumentos se baseiam na incapacidade de as crianças compreenderem o funcionamento das regras, e mesmo o preparo psicológico das crianças em lidar com situações além de sua idade. Tais quais os órgãos que definem a idade mínima para programas de TV ou filmes no cinema, estes jogadores negam o acesso a seus livros e material RPGístico por parte de crianças. E, bem, eles estão corretos. De certa forma.

JOVENS JOGAM, CRIANÇAS BRINCAM?

O lúdico na mente de uma criança é muito mais presente do que na cabeça de adolescentes e pré-adolescentes – o tempo vai adicionando mais entendimento de mundo e o lúdico vai se esvaindo aos poucos. Por essa razão, crianças se impressionam mais facilmente com algo que as assusta, como cenas de exploração de violência ou sexualidade, paranormalidade e temas semelhantes. Isso as impediria de jogar confortavelmente um cenário envolvendo entidades lovecraftianas, ou contendo tabelas de ferimentos graves e cicatrizes de guerra. Isso deveria impedir uma criança de se divertir com nosso tão amado jogo? Acredito piamente que não deveria.

Entretanto, um grupo misto de jogadores crianças e pré-adolescentes/ adolescentes/ adultos realmente seria muito complicado, deixando regras e andamento das aventuras duramente prejudicados na tentativa de agradar a todos. O recomendável é realmente manter mesas de crianças separadas, mas de forma alguma inexistentes.

Um mestre de uma mesa de RPGistas crianças deve se atentar para a compreensão das crianças com relação a regras e ao foco no jogo. Crianças podem perder o foco muito facilmente e por coisas simples, como estarem com fome, relembrarem algo que aconteceu no prédio, rua ou escola, e por aí vai.

TWERPS: SIMPLIFICAÇÃO NÃO É DESVALORIZAÇÃO

Você já ouviu falar do RPG chamado TWERPS? O nome é uma sigla para "The World's Easiest Role-Playing System", ou em português, "O Sistema de Interpretação de Papéis Mais Fácil do Mundo". O que tornava o sistema tão simples é o fato de que a ficha de personagem tem apenas duas características: Força como ÚNICO ATRIBUTO e também responsável por representar os Pontos de Vida do personagem; e uma escala equivalente a Pontos de Experiência para poder aumentar a Força. Armas aumentam a Força quando atacar, Armaduras e Escudos aumentam a Força quando se defender. Mais nada.

Claro, não é necessário chegar a um nível tão extremo de simplicidade: crianças são apenas crianças, e não seres de intelecto limitado. Existem outras formas de simplificar um sistema e ainda manter alguma empolgação no uso das regras.

SISTEMA SEM SISTEMA

Uns anos atrás, mestrei para meu sobrinho (na época, com oito anos) e seus amiguinhos da escola. Ele sempre quis jogar ao ver a mim e ao meu irmão jogando por várias vezes, e ali eu vi minha oportunidade de introduzi-lo ao RPG com simplicidade suficiente para não afugentar ninguém e permitir que todos pudessem com o tempo migrarem a jogos mais complexos.

O truque, digo, sistema era o seguinte: o personagem podia fazer uma coisa épica, uma coisa bem bacana, e uma coisa razoável. Seguindo o hype da época, eles estavam loucos para jogarem como os Vingadores. Meu sobrinho era o Dr. Estranho e seus amiguinhos eram o Capitão América e o Homem de Ferro. Eu ainda lhes dei a liberdade criativa de definirem as tais três ações de seus personagens, dando um valor de 1 a 3 de acordo com a escala explicada acima. Além disso, expliquei o conceito de PVs como as barras de energia dos personagens em videogames, e isso foi absorvido facilmente. Veja na coluna lateral as fichas simplificadas.

O valor de cada ação era tanto o valor de teste em 1d6 (o teste sendo a exigência em tirar até 6 menos o valor da ação) como o dano ou defesa que gerava caso usado em combate. Então, para o Capitão América acertar seu soco, bastava tirar até 5 no 1d6 (6-1) e seu dano seria 1. Se o Dr. Estranho tentasse usar seu Teleporte para desviar de um ataque, bastava tirar até 3 no 1d6 (6-3) e qualquer dano seria reduzido em 3 pontos.

Ou seja, com certos toques de TWERPS, 3D&T e muita liberdade criativa em game design, eu improvisei essas fichas, o 1d6 era jogado o tempo todo sem complexidades matemáticas além do cálculo de quanto tirar no dado e quantos PVs foram perdidos.

E da mesma forma como ocorre com adolescentes e adultos, a famosa frase "Você descobre mais sobre uma pessoa em uma hora de jogo do que em sete anos de conversa" (de Richard Lindgard, mas às vezes atribuída a Platão, mudando de sete para um ano de conversa), a personalidade das crianças era muito latente – o que jogava com o Homem de Ferro mostrava doses de individualismo de vez em quando, o que jogava com o Capitão América tinha um nível de bondade até que bem admirável para a idade, e meu sobrinho com o Dr. Estranho já mostrava predisposição a soluções mais ligadas à criatividade e arte, além de depois se tornar um fã ávido de Harry Potter.

Quando surgir a oportunidade de apresentar o RPG para crianças, não se sinta intimidado ou preocupado com o uso do sistema: limpe o máximo que puder e vá ajudando os jogadores mirins a entenderem conceitos RPGísticos pouco a pouco, enquanto as aventuras seguem temas simples que conduzam sempre ao altruísmo e à criatividade para vencerem desafios. Será diversão garantida a todas as idades!

HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS

CAPITÃO AMERICA

SOCO 1
CHUTE 2
ARREMESSO DE ESCUDO 3

6 PVS

HOMEM DE FERRO

VOO 1
REPULSOR DAS MÃOS 2
REPULSOR PEITORAL 3

6 PVS

DOUTOR ESTRANHO

VOO 1
CHICOTE DE ENERGIA 2
TELEPORTE 3

6 PVS

COLOQUE
O SEU
MUNDO EM
MOVIMENTO!
Chega de interpretar sempre os mesmos
personagens ou de mestrar sempre do mesmo jeito!
Encontre aqui, notícias, resenhas, dicas e muito mais.
CLIQUE AQUI
MOVIMENTO
RPG
E VISITE-NOS!

EPISÓDIO DO DIA: 3D&T ALPHA

Defensores, vamos à nossa primeira jornada Pokémon. Esta aventura é indicada para até 04 jogadores, mas você pode chamar quantos amigos puder. Utilizaremos o **MANUAL BÁSICO DO 3D&T ALPHA**, o **MANUAL DO DEFENSOR**, as revistas **DRAGÃO BRASIL Nº 136 E 138**, e a **TOKYO DEFENDER Nº 14**.

A ideia é começar a aventura pela Cidade de Pallet, mas fique à vontade para escolher qualquer outro lugar.

Cena do Narrador:

"Você acorda e é de manhã. Você se levanta, desce as escadas e se senta no sofá. A TV está ligada, onde está passando uma batalha Pokémon entre dois mestres Pokémon. Um deles está utilizando um Nidorino e o outro, um Gengar. Seu telefone toca e sua mãe atende, te chamando para conversar com um tal Professor Carvalho. A cena corta e você está no Laboratório do tal Professor, onde ele te entregará um Pokémon Inicial, uma Pokéagenda, cinco Pokébolas, e uma Potion (cura de 5pvs)."

1. Chegada no Observatório Pokémon

Nessa parte da aventura, o mestre deve criar algumas dificuldades a fim de gerar um pouco de roleplay entre os jogadores. Faça com eles se atrasem, usando alguns exemplos: o despertador pidgey quebra, a mãe manda fazer algumas tarefas domésticas antes de sair, o jogador pega trânsito na estrada, a condução pública passa atrasada, acontece um desfile que passa no caminho, e assim por diante. O objetivo é que todos os jogadores tenham seus imprevistos.

Pokémons iniciais

Bulbasaur (12N)

F2 H2 R2 A3 PdF3 10PVs 10 PMs

VANTAGENS: Pokémon, Armadura Extra (água, elétrico, fada, grama e lutador), Ataque Especial (Razor Leaf, PdF), Membros Elásticos (Vine Whip).

DESVANTAGENS: Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (fogo, gelo, psíquico e voador).

Charmander (12N)

F2 H3 R2 A2 PdF3 10PVs 10PMs

VANTAGENS: Pokémon, Armadura Extra (fada, fogo, gelo, grama, inseto e metálico), Ataque Especial (Ember, PdF), Prejudicar (Força: Growl).

DESVANTAGENS: Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (água, pedra e terrestre).

Squirtle (12N)

F2 H2 R2 A3 PdF2 10PVs 10PMs

VANTAGENS: Pokémon, Armadura Extra (água, fogo, gelo, metálico), Ataque Especial (Water Gun, PdF), Implemento (Proteção Mágica: Withdraw), Prejudicar (Armadura: Tail Whip).

DESVANTAGENS: Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (elétrico, grama).

Pokémons iniciais
(CONTINUAÇÃO)

Caso tenha mais jogadores na mesa, você pode disponibilizar também:

Pikachu (12N)

F2 H4 R1 A2 PdF2 05PVs 05PMs

VANTAGENS: Pokémon, Aceleração, Armadura Extra (elétrico, metálico e voador), Ataque Especial (Thunder Shock, PdF; paralisante).

DESVANTAGENS: Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (terrestre).

Eevee (12N)

F2 H2 R2 A3 PdF2 10PVs 10PMs

VANTANGENS: Pokémon, Invulnerabilidade (Fantasma), Aparência Inofensiva, Prejudicar (Força: Growl), Prejudicar (Defesa: Tail Whip).

DESVANTAGENS: Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (lutador).

Sandshrew (12N)

F3 H2 R2 A4 PdF1 10PVs 10PMs

VANTANGENS: Pokémon, Armadura Extra (pedra e venenoso), Invulnerabilidade (Elétrico), Envenenar (Poison Sting).

DESVANTAGENS: Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (água, gelo e grama).

Assim que cada PJ chegar ao Observatório Pokémon, ele é recepcionado pelos ajudantes do Professor Carvalho e terá o direito de escolher o seu Pokémon. Se você quiser, coloque um NPC esnobe que escolha um dos Iniciais antes ou um Eevee, e que outros NPCs peguem os Pokémon que sobraram. Veja nas colunas laterais quais são os pokémons iniciais.

O Professor Carvalho entregará os materiais e pedirá para que os jogadores completem suas Pokédex.

2 Início da Jornada

A Cidade de Pallet está localizada na região sudoeste do continente de Kanto. Ela é conectada a Cidade de Viridian pela Rota 01, sendo considera uma estrada calma, cheia de vegetação e com caminhos irregulares, por onde os jogadores podem capturar durante o Dia os seguintes Pokémon: Pidgey, Rattata, Caterpie, Weedle e Hoothoot. Veja as fichas nas colunas laterais.

A viagem até a Cidade de Viridian dura dois dias de caminhada. Como os jogadores são treinadores iniciantes, dificilmente eles possuirão recursos para ir em menos tempo. O próprio jogo exige que você peregrine pelo mundo, a fim de encontrar Pokémon mais fortes. Então, bote seus jogadores para andar por aí, de preferência que eles andem em grupo.

No dia seguinte... Após o café da manhã, os jogadores encontrarão um ancião, um típico avô com seus 70 anos de idade. Este treinador é um clássico catador de insetos (Bugcatcher) que está passeando com seu pequeno neto.

O mestre deve exigir um teste de percepção dos jogadores. Para aqueles que passarem, informe um detalhe muito importante: a criança está enrolada em um cobertor de Caterpie.

O Velhinho puxará conversa e chamará os jogadores para um duelo Pokémon. A Batalha será um desafio em dupla, onde ele usará um Butterfree e um Beedrill.

Mestre, o experiente Bugcatcher não usará todos os poderes de seus Pokémon, pois ele possui ambos no Estágio 2, que são mais fortes que os Iniciais dos jogadores. Mas, um ponto importante é mostrar aos jogadores como os Beedrill podem ser bem perigosos.

No meio da batalha, o Ancião Bugcatcher falará aos jogadores que está procurando um lendário Pokémon do tipo inseto, conhecido como Volcarona. Ele mostrará todo feliz um pergaminho sobre essa história.

Enquanto o combate se desenrola, o netinho do Bugcatcher começa a engatinhar pelo mato. Exija um teste difícil aos jogadores para que eles percebam isso. Caso alguém passe no teste, descreva a seguinte cena:

"O pequeno neto do Catador de Insetos deve ter seus dois anos de idade. Ele gosta muito de brincar na grama, colocar a mão na terra e jogar a poeira para cima. Sua risada é contagiante, e ele parece estar em seu mundo particular. Vestido com um casaco de Caterpie, ele facilmente seria confundido como um gigante Pokémon. O problema é que outro ser pensou a mesma coisa. Você vê uma sombra se aproximando rapidamente, e num voo rasante, um enorme Fearow pega a criança e sai voando."

Tudo ocorre muito rapidamente. Caso ninguém passe no teste, apenas descreva que um Fearow mergulhou entre vocês e levantou voo carregando o netinho do ancião. O velhinho entra em desespero, interrompe a partida e pede ajuda aos jogadores.

3. Território Beedrill

Verifique entre os jogadores aqueles que possuem algum código de honra. Exija que eles cumpram e saiam imediatamente na perseguição ao Fearow. Se um ou mais jogadores se voluntariem antes do mestre pedir, recompensem eles com um ponto de experiência.

Os jogadores podem perseguir o Fearow pela Rota 1, mas ele é rápido e voa muito alto. Para deixar a situação mais tensa, o mestre pode descrever uma batalha entre os Pokémon do Velhinho contra o Fearow, mas como eles são do tipo inseto, ambos serão derrotados.

No fim dessa batalha, o Fearow aumenta a velocidade e se afasta, mas com essas batidas de asas, ele acaba acordando vários Beedrill em algumas árvores em volta dos jogadores.

"O estrondo causado pelo bater de asas ecoa pelas copas do bosque. Do solo, vocês percebem que vários olhos vermelhos começam a surgir entre a escuridão das árvores. O zumbido aumenta e vocês percebem um enxame de Beedrill".

Exija um teste de perícia dos jogadores, não importando qual eles possuam, apenas incentive para que eles criem um plano de fuga desta situação perigosa. Caso eles consigam três sucessos, informe que ali próximo tem uma cabana abandonada, onde eles podem conseguir abrigo. Se conseguirem derrotar algum Beedrill, podem capturá-lo, mas a ficha deverá ser um pouco mais fraca que de uma Beedril treinada. Dentro da cabana, peça para que eles façam um teste de Habilidade, e caso eles passem, encontrarão uma caixa de primeiros socorros com uma Poção de Cura, um Antídoto, um Repelente de Pokémon que dura 1d6 turnos e uma Pokebola.

4. O Ninho do Fearow

O enxame se dispersará após alguns minutos, depois que os jogadores entrarem na cabana. Informe que o zunido das asas vai diminuindo até ficar apenas o silêncio do bosque, indicando que eles podem sair e continuar a perseguição. Peça um teste de Habilidade aos jogadores, e àquele que passar descobrirá que atrás da cabana, ele consegue enxergar uma grande árvore, e que no topo tem um ninho com ovos. O Fearow está pousado no centro, com um estranho Caterpie próximo a ele.

Os jogadores conseguem chegar com relativa facilidade até o local. Eles precisam bolar um plano para resgatar a criança. O Fearow não atacará até perceber alguma ameaça. Como antes, incentive os jogadores através de testes de perícias e roleplay, que eles montem isso como uma unidade.

Uma possível solução para que esse conflito seja resolvido é utilizar os Pokémon iniciais como embaixadores, fazê-los subirem até o ninho e explicarem que aquele Caterpie na verdade é uma criança humana. Afinal, estamos num mundo Pokémon e nem sempre o conflito violento será o ponto principal da história. Dê essa dica caso os jogadores consigam três ou mais sucessos em seus testes.

Uma segunda possibilidade de resolução deste conflito é curar o envenenamento do Fearow utilizando um Antídoto, que estava na cabana dentro da caixa de primeiros socorros. Se isto for feito, ele não atacará mais os jogadores e permitirá que a criança seja resgatada.

Caso eles não consigam pensar em nada, apenas inicie o combate contra o Fearow. A batalha final começará com o Fearow batendo suas asas e descendo em velocidade. É perceptível que ele está envenenado da últi-

Pokémons

Pidgey (10N)

F2 H2 R2 A2 PdF1 10PVs 10PMs

VANTAGENS: Pokémon, Armadura Extra (grama e inseto), Invulnerabilidade (fantasma e terrestre), Prejudicar (Habilidade: Sand Attack), Voo.

DESVANTAGENS: Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (elétrico, gelo e pedra).

Rattata (6N)

F2 H3 R1 A1 PdF1 05PVs 05PMs

VANTAGENS: Pokémon, Invulnerabilidade (fantasma).

DESVANTAGENS: Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (lutador).

Caterpie (6N)

F1 H2 R2 A2 PdF1 10PVs 10PMs

VANTAGENS: Pokémon, Armadura Extra (grama, lutador e terrestre).

DESVANTAGENS: Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (fogo, pedra e voador).

ma batalha, mas ainda será um oponente formidável. Alguns ovos começam a tremer e a eclodir no ninho, então, os jogadores não possuem muito tempo para resolver isso, portanto o mestre deve criar um senso de urgência nesta cena.

Obs.: Fearow está envenenado, portanto, está perdendo 1 PV por turno até ser curado ou desmaiar.

Depois da batalha final... Assim que conseguirem vencer o Fearow e resgatar o netinho do catador de insetos, o Sol começa a se pôr, irradiando o local com uma luz avermelhada muito bonita. Faça com que todos estejam em cima da árvore, para que eles consigam ver uma cena incrível do Mundo Pokémon. Descreva o seguinte:

"No topo da grande árvore, em meio aos ovos eclodidos de pequenos Spearow, ao fundo entre o topo das montanhas Silver e o fundo do céu, vocês veem um enorme Pokémon dourado voando (Ho-oh). Ao sacar as Pokedex, nenhuma informação é registrada. O ancião com lágrimas nos olhos acredita que está vendo a lendária Volcarona."

Caso os jogadores queiram eles podem capturar o Fearow e os Spearow. Recompensem eles com 05 pontos de experiência.

BRUNO ALMEIDA

Pokémons Noturnos

Weedle (6N)

F1 H2 R2 A2 PdF1 10PVs 10PMs

VANTAGENS: Pokémon, Armadura Extra (fada, grama, inseto, lutador e venenoso).

DESVANTAGENS: Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (fogo, pedra, psíquico e voador).

Hoothoot (12N) (raro)

F1 H2 R3 A2 PdF1 15PVs 15PMs

VANTAGENS: Pokémon, Armadura Extra (grama, inseto), Invulnerabilidade (fantasma e terrestre), Aparência Inofensiva, Prejudicar (Força: Growl), Sentidos Especiais (Infravisão, Radar e Visão Aguçada), e Voo.

DESVANTAGENS: Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (elétrico, gelo e pedra).

Outros Pokémons

Butterfree (16N)

F2 H3 R3 A4 PdF4 15PVs 15PMs

VANTAGENS: Pokémon, Armadura Extra (grama, inseto e lutador), Invulnerabilidade (terrestre), Voo.

DESVANTAGENS: Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (elétrico, fogo, gelo, pedra e voador).

Beedrill (16N)

F4 H3 R3 A4 PdF2 15PVs 15PMs

VANTAGENS: Pokémon, Armadura Extra (fada, grama, inseto, lutador e venenoso), Envenenar (Poison Sting).

DESVANTAGENS: Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (fogo, pedra, psíquico e voador).

Ninho do Fearow

Fearow (18N)

F4 H5 R3 A3 PdF3 15PVs 15PMs

VANTAGENS: Pokémon, Armadura Extra (grama, inseto), Invulnerabilidade (fantasma e terrestre), Voo.

DESVANTAGENS: Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (elétrico, gelo e pedra).

Spearow (6N)

F1 H2 R1 A1 PdF1 05PVs 05PMs

VANTAGENS: Pokémon, Armadura Extra (grama e inseto), Invulnerabilidade (fantasma e terrestre), Voo.

DESVANTAGENS: Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (elétrico, gelo e pedra).

AETHERICA

REVISTA DIGITAL DE CONTOS E RPG

A cada trimestre, três contos exclusivos, material de RPG para sistemas diversos, e mais!

BAIXE A EDIÇÃO ZERO GRATUITAMENTE